

2 CD-ROM PC • 1 JEU COMPLET

GÉNÉRATION 4

GEN 4

ÉRATION

3 SOLUTIONS
COMPLÈTES

- Riven
- Blade Runner
- Monkey Island

Le meilleur des jeux PC

N°100 - Mars 1998 - 42 F

SPECIAL

QUAKE-LIKE 98

Plus de 20 pages
sur **SIN**
mais aussi Unreal,
Duke Nukem Forever...

REPORTAGE SIERRA

- Gabriel Knight 3
- Half-Life
- Earthsiege 3

MAIS AUSSI

Air Warrior
Battle Zone
Dark Omen
F/A-18 Hornet
Mysteries of the Nile
Fallout

France : 42 F • Canada : 6,95 \$CAN • Suisse : 13 FS • 390 FR
DEUTSCHE MARK 95 FF • Luxembourg : 190 FLUX • Portugal : 950 Pte Cord

L 9825 - 100 - 49,00 F





UNE FORCE DE FRAPPE QUI RESTERA LONGTEMPS INEGALEE !

“ Un nouveau standard dans le domaine de la simulation de combat qui restera probablement inégalé avant longtemps. ” **GEN 4** ★★★★★ **HIT**

“ Le plus complet des simulateurs de combats aériens modernes. ” **PC TEAM 93%**

“ La meilleure simulation de combats aériens à ce jour. N'en rêvez plus, ils l'ont fait. ” **PC JEUX 93%**

“ F22 ADF est incontestablement le meilleur simulateur de ces derniers temps. Passionnés et nouveaux venus, n'hésitez pas une seconde. ” **JOYSTICK 91%**



★ F22

DID AIR DOMINANCE FIGHTER



© 1997 - OCEAN PUBLICATIONS. ALL RIGHTS RESERVED. TRADE NAMES AND LOGOS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED. OCEAN PUBLICATIONS. ALL RIGHTS RESERVED. OCEAN PUBLICATIONS. ALL RIGHTS RESERVED.

Sommaire

108



Sin

*Tout ce que vous avez
toujours voulu savoir sur
la nouvelle génération
de quake-like sans jamais
avoir osé le demander...*

...en page 92!

CD-ROM

Deux CD-ROM dans une boîte, l'un consacré à Sin et l'autre à Punishment, et un grand jeu complet sur l'autre... le tout dans une boîte.

P. 8

Courrier

Vision d'horreur, le longsword à la main, et si ça continue, il va nous faire sa fête, et pourquoi pas nous persuader de l'existence d'un autre monde, hein, pourquoi pas ?

P. 14

News

Encore une flegme impressionnante de ce jeu en fait-il, une en prime, les premières images de Sin, le renouveau du quake-like.

P. 22

Hors-sujet

Dans le sillage de Sin, nous sommes la place qui nous permettra de ne pas vous perdre : saluez la tournée.

P. 60

Test Hard

Encore plus de hard, mais ce test sera tout bon, mais est notre nouvelle référence.

P. 66

Multiplayer

Si vous voulez connaître les bonnes adresses d. Net pour jouer, il n'y a qu'à demander, Fred nous dira tout.

P. 76

Reportage Sierra

P. 96

Dossier Doom-Like

P. 112

Tests

P. 136

Instinct

p. 140

Dark Days

p. 152

100 10000

p. 154

Jedi Knight, Mysteries of the Sin

p. 162

Bliss

p. 166

Air Warrior 2

p. 174

Workbench

p. 174

North 2100

p. 176

Super Towering Car Championship

p. 176

Battle of Steel

p. 180

2000 0000

p. 182

Net: Everybody 20

p. 184

Soluces

P. 188

Wade Warner

p. 188

Wade

p. 188

Monkey Island 2

p. 188



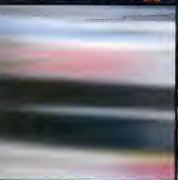
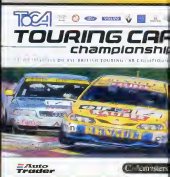
Screamer Rally

3615 Active,
VIRGIN
GAMES info,
advice.

08 36 68 94 95*



In 1997 Virgin Interactive. All rights reserved.
Published by Virgin Interactive Entertainment Group Ltd. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Interactive Ltd.



LE JEU OFFICIEL DU RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

550,000 TOCA VENDUS EN EUROPE

Le Pilotage virtuel a enfin trouvé sa voie...



PC Team - 93% - «Ce jeu est réservé aux pros de la simulation tant son réalisme est stupéfiant.»

Consoles News - 93% - «Réaliste et complet, TOCA se place sur la plus haute marche du podium des jeux de course.»

Joypad - 91% - «Vraiment un indispensable pour tous les amoureux de l'Auto.»

Playmag - «TOCA atteint les cimes en matière de simulation et de réalisme.»

PlayStation Magazine - «Le plus réaliste des jeux de voitures.»

Génération 4 - ** Hit - «Un soft indéniablement beau et exaltant.»**



**PC
CD-ROM**
Microsoft OS

Codemasters

Site spécialisé : www.touringcar.com

TOCA

Vivez la planète INFONIE l'Internet +....

GRATUIT 1 mois
de connexion illimitée*
sur le cédérom GEN4

CADEAU !

GRATUIT, 1 cédérom
Infogrames



dès votre première
connexion**!

Surfer sur le net, préparer un voyage, informez-vous, rencontrez une belle brune ou partez à la conquête du monde avec INFONIE...

Infonie, l'Internet tout compris...

- 350 programmes multimédia exclusifs en français.

- La Infonie, pour dialoguer en direct, à la fois de vive voix d'une communication locale, d'adresses, e-mail.

- Plus d'informations sur les logiciels pour vous faire connaître les sites.

- Vous avez perdu votre cédérom ?

3615 INFONIE 1128 Rive ou www.infonie.com

Pour découvrir Infonie & Internet, insérez vite le cédérom dans votre ordinateur, cliquez sur la barre des tâches "Demarrer", puis sur "Exécuter".

tapez D:\Infonie\Setup.exe, suivez les instructions, vous êtes sur Infonie!

Vos coordonnées (adresse et n° de carte bancaire)

seront demandées pour vous essayer le kit complet Infonie avec tous les jeux.

A tout de suite sur INFONIE !

Pour toute question d'installation :

tél : 01 41 02 50 80***

fax : 01 41 02 86 81



INFONIE

L'Internet +

* Pour toute connexion en français locale en France, indépendante. ** Cédérom de votre choix offert à la première connexion. Pour choisir votre cédérom parmi notre sélection, rendez-vous sur le site www.infonie.com ou appelez le 01 41 02 50 80. *** Tarifs de nuitée de 10000 francs. Les tarifs de nuitée de 10000 francs sont réservés aux abonnés à l'abonnement annuel. Les tarifs de nuitée de 10000 francs sont réservés aux abonnés à l'abonnement annuel. Les tarifs de nuitée de 10000 francs sont réservés aux abonnés à l'abonnement annuel.



DÉPASSEZ TOUTES LES LIMITES !

Outlaw 3D

- Accélérateur graphique multimédia 2D/3D
- Processeur Rendition V2200 technologie RISC
- Disponible en port PCI ou AGP
- Résolutions jusqu'à 1600 x 1200
- Lecture DVD plein écran
- Accélérateur graphique officiel de la ligue des joueurs américains (PGL)



THE TEMPO OF INNOVATION



Tél 01 46 87 30 54

www.jazzmultimedia.com



Plus vite, plus vite !

Hello le Teignard... une fois, et oui, je suis Belge mais, dis un coup à mon oreille, comment tu le sais, heu ? Bon, trêve de bavardage, comme j'ai la note téléphonique qui monte aussi vite que baisse mon argent de poche, allons vite à l'essentiel. Je te «mail» pour venir en aide aux nombreux lecteurs frustrés qui ne peuvent qu'admirer ces grosses machines, ces monstres de puissance, ces calculateurs invétérés... invétérés, ces bécasses de jeu à jamais interdites aux joueurs démunis. Enfin, interdites..., sauf avec un peu de courage (ouvrir son PC) et une pince à épiler (déplacer quelques jumpers) ! Certains d'entre vous ont déjà dû entendre parler de l'overclocking, l'opération qui consiste à booster son CPU en augmentant la fréquence de la carte mère. Et bien, ça marche ! Oui, en vérité je vous le dis, heureux ceux qui *overclockent*, car le monde du jeu leur appartient. Snif, c'est beau..., et ce n'est pas une blague ! Celui qui possède un Pentium 133 asthmatique et rêve de fluidité, doit tout simplement acheter un Pentium 166 MMX ! Alors, certes, beaucoup diront que ce processeur est surpassé par le Pentium 200 MMX, 233 MMX et surtout le Pentium II. Mais pour peu que vous choisissiez une carte mère adéquate, vous aurez mieux ! Oui, à l'heure actuelle, la majorité des cartes mère sont munies d'une fréquence de 75 MHz et même de 83 MHz. Après vous être assuré que votre carte mère tolère ces fréquences, vous pouvez donc fixer l'horloge de votre carte mère à 225 MHz (3 x 75 MHz) au lieu de 166 (2,5 x 66 MHz). Et là, miracle, ça fonce ! De plus, si passer de

Ouais, ben je ne sais pas si le Net constitue un réel progrès. Depuis que j'ai une adresse e-mail, le volume de courrier a triplé ! C'est beaucoup trop, non ? Du coup, j'ose vous demander un petit service : ne m'écrivez pas. Vous êtes sympa, merci.

sécurité que se déclenche lors de toute surchauffe, comptant l'activité du CPU sans aucun danger pour celui-ci. Il y a peu, les Pentium II pouvaient eux aussi bénéficier de l'overclocking. Hélas, Intel y a fait implanter un petit circuit qui détecte maintenant le multiplicateur de la carte mère et qui le compare avec celui qui devrait être en vigueur. En cas de non concordance : boum, le PC ne démarre pas. Il reste néanmoins possible de jouer sur la fréquence de la carte mère. Vous pouvez ainsi monter un Pentium II 233 MHz à 300 MHz en faisant 3,5 x 83 MHz. Ceci dit, à moins de posséder une bonne carte graphique, le 83 MHz est déconseillé, car il sollicite parfois trop le Bus PCI. Notons au passage que ce procédé marche aussi pour les cartes 3D telles que la 3Dfx. Il existe d'ailleurs des petits programmes Windows qui permettent de changer la fréquence de la carte, 50 MHz par défaut pour la 3Dfx. Après plusieurs tests, il s'est avéré que la carte fonctionnait parfaitement jusqu'à 57 MHz. Au-delà, cela devient dangereux pour la carte, à moins d'y adjoindre un ventilateur de CPU sur la plus petite des puces, marquée 3Dfx, celle qui chauffe le plus. Tous ces éléments combinés me permettent d'obtenir 60 images par seconde à Quake avec le test OpenGL, d'atteindre les 25 à 30 images par seconde en full detail dans F1GT2 de Microprose, etc. En espérant avoir redonné un peu d'espoir aux victimes des cadences infernales imposées par Intel, je vous salue bien bas. Lolo - Overclockeur de 5 à 7.

Niark,

brillant exposé sur l'overclocking, p'tit gars ! Désormais nos lecteurs savent qu'il leur est possible d'accroître les performances d'un PC sans lâcher le moindre centime. Le paradis à portée de main..., comme le disait si bien Onan ! Il convient cependant de tempérer ton enthousiasme outreusement juvénile. Non seulement cela ne marche pas systématiquement mais parfois, au lieu de suspendre momentanément l'activité du PC, cette opération entraîne d'inquiétants dysfonctionnements. Affichage chaotique, installation de logiciel impossible, fréquence de plantages accrue..., phénomène réversible, il arrive que cette instabilité du système laisse quelques petites séquelles au niveau des composants. Car si, comme tu le dis, les processeurs sont désormais protégés contre une éventuelle surchauffe, ce n'est guère le cas des autres éléments (mémoire, carte graphique, etc.) qu'un passage de 66 à 75, ou 83 MHz peut solliciter au-delà de leurs spécifications techniques. Je m'adresse donc maintenant aux lecteurs que tes conseils ont fait saliver partout et cela de manière particulièrement dégoûtante : à un overclocking ne s'improvise pas. En effet, à moins de posséder une carte mère jumperless, le bidouilleur devra non seulement modifier la configuration du Bios (menu accessible en tapant Suppr au lancement du PC), mais également ouvrir le ventre de la bête pour y déplacer quelques jum-

Je suis heureux de l'avoir connu.

Mais, c'est ma phrase fétiche en cas de rupture ! Sale copieur !

Quake II sera-t-il mieux que son prédécesseur ?

Il est rare qu'un II soit moins bon qu'un I ! En dehors des Jean-Paul, bien sûr...

Si tu peux m'éclaircir sur le sujet...

Bien sûr, mon biquet ! Je te fais un shamoping d'abord ?

Un Pentium II 266 MHz vaut-il le coup ? N'est-ce pas trop rapide ?

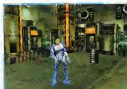
Pour toi, si.

Envoie tes réponses le plus rapidement possible, et à mon domicile !

Livraison en 30 minutes. Et pour deux réponses achetées, la livraison est offerte !

166 à 225 au niveau du CPU accélère déjà de nombreuses opérations, le fait de passer de 66 à 75 MHz au niveau de la carte mère produit également son effet. En effet, le Bus PCI est égal au Bus de la carte mère divisé par deux. De 33 MHz, on passe donc à 37,5 MHz. Or, qu'est-ce qui est branché sur le Bus PCI ? La carte graphique et la carte accélératrice 3D ! Personnellement, j'ai acheté un 200 MMX, et après l'avoir overclocké à 266 MHz en 3,5 x 75 MHz, je possède désormais le plus puissant des Pentium MMX (en dehors du Pentium II) ! Alors, bien sûr, il faut que la carte mère l'accepte. Pour cela, elle doit posséder le 75 MHz et le multiplicateur 3,5, et même dans ce cas, il n'est pas sûr qu'elle boote. Et oui, tout n'est pas rose au pays des miracles et une image par seconde mais une fois que ça marche, ayayayé ! Question fréquente : « Le CPU ne risque-t-il pas de me claquer entre les doigts ? » Non. Les CPU sont munis d'une

INCUBATION



Vous allez découvrir ce que le mot

PEUR

veut dire...



PC LIVE : «Une fois qu'on s'est lancé, on ne peut plus décrocher le

PC JEU. «Une ambiance angoissante, une réalisation irréprochable.» **86%**

GENERATION 4 : «Le premier Wargame tour par tour véritablement en 3D. Fabuleux !» - HIT - ★★★★★

PC TEAM : **92%**

PC COLLECTOR : «Incubation est étonnante.» - ★★★★★

PC MAG LOISIRS : **17/20**

JOYSTICK : «Vous ne pouvez que vous laisser

prendre par ce soft.» **84%**

PC SOLIDES ★★★★★

CD-ROM PC

Textes écran en français,
voix off en anglais



<http://www.ubisoft.fr>

HOT LINE UBI SOFT
09 30 60 40 32
(24h/24h)

26.95 Ubi Soft

Ubi Soft

pers, une opération simple mais nécessitant des nerfs à toute épreuve. J'en connais même qui se sont évanouis en découvrant pour la première fois les entrailles de leur PC. Je conseille donc aux apprentis médecins légistes de se faire assister d'une personne compétente. En attendant, ils pourront - sans avoir à autopsier leur bécasse - diminuer les valeurs DRAM Read et DRAM Write, au niveau du panneau de configuration du Bios, cette manipulation simple ayant pour vertu d'accélérer le processus de lecture/écriture en mémoire. Une bonne chose, n'est-il pas ? Dans tous les cas, quelle que soit l'intervention réalisée (panneau de configuration du Bios et/ou déplacement de jumpers, reset, sur le qui-vive ; un fonctionnement erratique, une bicarrie jamais observée..., revenez aux valeurs par défaut ! Soyez impitoyable. Ne laissez pas votre PC désobéir alors que vous vivez charitablement de l'élever au-delà de sa pauvre petite condition de #@&£). En cas d'indiscipline, renvoyez-le immédiatement à sa misérable existence et laissez-le stagner dans la fange dont vous êtes encore trop bon d'avoir voulu l'extraire ! Bref, s'il est vilain, punissez-le ! Il n'y a pas à dire, l'éducation à l'ancienne, c'est encore ce qui convient le mieux aux PC...
Rompez !

Spice Girl

Chef Teignard,

ne perçois-tu pas quelque chose de rare dans cette lettre : m'as-tu pas le sentiment de voir quelque chose que tu n'aperçois que quelquefois dans ta vie de bête noire ? Et pourtant, oui, tu lis bien la lettre d'une lectrice de Gen4 ! Pas de chance pourtant, je n'ai que 15 ans et je suis plutôt bougonneuse..., peut-être une des raisons pour lesquelles je préfère passer tout mon temps devant mon Pentium 133. Une activité qui ne manque pas d'entraîner quelques conflits avec ma mère : elle préférerait que j'apprenne à cuisiner plutôt que je m'aveugle devant un écran. D'où ma première question : dans quelle mesure l'écran endommage-t-il la vue (il m'arrive, pendant les vacances, de rester 20 heures sur 24 devant mon écran) ? Y a-t-il des précautions à prendre (lunettes de soleil) ? Maintenant, je vais parler d'orientation. Eh oui, je suis en seconde. Ayant quelques notions de programmation, j'aurais aimé en faire mon métier mais, à part aller en S, je ne sais pas où aller après. Pourrais-tu m'aider ? Même si je me fais embaucher, je ne serai malheureusement payée que la moitié du salaire d'un homme, comme presque toutes les femmes dans ce genre de métier... snaf ! Sais-tu quel est le pourcentage de femmes dans l'informatique ? Et à Gen4..., en dehors bien sûr des stupides secrétaires qui ne savent que taper ? C'est étrange, mais comme beaucoup me traitent de Teigne, je me sens par la force des choses, proche de l'immortel de petit café qui hante les pages de mon Mag. Je t'aime Teignard, mais c'est parce que tu es méchant. Alors pas de gentillesse, allume-moi comme n'importe quel con attardé !
Chloé.

Zompa, zompa,

charmant comme prénom, Chloé. J'ignore si il y a une relation avec L'Écume des jours, le bouquin de Boris Vian, mais c'est vraiment charmant. Bon alors, par contre, tes souhaits sont nettement moins poétiques. Tu sembles en effet vouloir que je t'allume, que je sois violent, que je te fasse du mal, argn, argn, argn ! Apparemment, c'est ton truc. Dans l'absolu, je n'ai rien contre ce genre de pratique mais vois-tu, dans le feu de l'action, je suis susceptible de te dire des choses horribles..., des choses que je pourrais même regretter. Si, si ! Or, comme j'ai un Sur-

moi suffisamment soigné, tu comprendras que je préfère m'abstenir. Pourtant, je reconnais qu'il serait tentant de décroquer les précieuses ravages de tes poussées acnéiques, d'évoquer le vide affectif qu'une telle disquette esthétique ne manquerait de provoquer, d'insinuer des tristes traces à propos de ton goût pour les gros ordinateurs. Bref, je pourrais être vulgaire, audacieux et abject. Je n'en ferais rien. J'apprécie trop ton pût cût teigneuse. Pure. Je crois que j'aimerais bien à @#\$% de personnalité ! En plus, tu as parfaitement raison : refuse de devenir un animal domestique, refuse les infirmités de salaires hommes/femmes, refuse les traitements de faveur condescendants qu'on octroie aux femmes qui tiennent bien gentiment leur rôle, refuse ! Bon, bien sûr, que les choses soient claires, il est hors de question que je t'épouse. J'ai déjà un bonvrai, deux méauages et une flopée de poissons rouges. Ceci dit, j'ai toujours eu un faible pour les gonzeaux à très forte personnalité et/ou portine. Continue dans cette voie.

Quant à tes questions, la place me manque un peu, je serai donc bref. Et pour commencer, par de panique, l'ordinateur présente peu de risques pour la vue, en tout cas pas celui de rendre aveugle. Outre consulter un ophtalmologue une fois par an, tu peux éventuellement acquérir des lunettes « spécial ordinateur » pour te décontracter les globes oculaires. Les lunettes de soleil ne sont pas recommandées. On enchaîne immédiatement avec tes projets professionnels. Pen de femmes testent des jeux PC (comme à Gen4), peu travaillent dans la programmation et, pour tout dire, peu s'intéressent à l'informatique. Pour te donner un ordre d'idée, notre lectorat ne compte pas plus de 10% de femmes. Si tu souhaites malgré tout rejoindre ce milieu professionnel essentiellement masculin, il te faudra faire un IUT « informatique » après le Bac. Ne t'inquiète pas, les différences de salaire entre hommes et femmes ne sont pas aussi énormes !
Bon, ça y est, je suis tout.
Salut Chloé !



ULTIMA REPREND VOS JEUX OU LES RACHÈTE CASH !

VOUS ÊTES UN JOUEUR "ACHARNÉ" ?

ULTIMA ÉCHANGE OU RACHÈTE VOS JEUX,
SITÔT TERMINÉS, AUX MEILLEURES CONDITIONS,
POUR PROFITER DES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS
À PRIX RÉDUITS !



Le combat galactique vient d'attérir chez Ultima.
Le 1er jeu de stratégie en temps réel, avec
3 races différentes, est **ENFIN DISPONIBLE !!!**
Choisissez votre camp pour détruire les 2 races
et vous emparer de la galaxie !

369 F

ULTIMA ON A TOUT A GAGNER



PARIS

PARIS/RECHÈTE JEUX VIDEO
1, rue de la République - 75011
Tél : 01 42 52 10 15 - Fax : 01 42 52 11 84
PARIS/BOULEVARD
21, avenue des Capucines - 75001
Tél : 01 42 52 10 15
PARIS/RECHÈTE JEUX VIDEO
1, rue de la République - 75011
Tél : 01 42 52 10 15
PARIS/RECHÈTE JEUX VIDEO
1, rue de la République - 75011
Tél : 01 42 52 10 15

RÉGION PARISIENNE

BOULOGNE
15, rue de la République - 92000
Tél : 01 42 52 10 15
BOULOGNE
15, rue de la République - 92000
Tél : 01 42 52 10 15
BOULOGNE
15, rue de la République - 92000
Tél : 01 42 52 10 15
BOULOGNE
15, rue de la République - 92000
Tél : 01 42 52 10 15
BOULOGNE
15, rue de la République - 92000
Tél : 01 42 52 10 15

AUX EN PROVINCE

ALGER
1, rue de la République - 13000
Tél : 01 42 52 10 15
ALGER
1, rue de la République - 13000
Tél : 01 42 52 10 15
ALGER
1, rue de la République - 13000
Tél : 01 42 52 10 15
ALGER
1, rue de la République - 13000
Tél : 01 42 52 10 15
ALGER
1, rue de la République - 13000
Tél : 01 42 52 10 15
ALGER
1, rue de la République - 13000
Tél : 01 42 52 10 15

BASTIA

BASTIA
1, rue de la République - 20000
Tél : 01 42 52 10 15
BASTIA
1, rue de la République - 20000
Tél : 01 42 52 10 15
BASTIA
1, rue de la République - 20000
Tél : 01 42 52 10 15
BASTIA
1, rue de la République - 20000
Tél : 01 42 52 10 15
BASTIA
1, rue de la République - 20000
Tél : 01 42 52 10 15
BASTIA
1, rue de la République - 20000
Tél : 01 42 52 10 15

BRUXELLES

BRUXELLES
1, rue de la République - 1000
Tél : 01 42 52 10 15
BRUXELLES
1, rue de la République - 1000
Tél : 01 42 52 10 15
BRUXELLES
1, rue de la République - 1000
Tél : 01 42 52 10 15
BRUXELLES
1, rue de la République - 1000
Tél : 01 42 52 10 15
BRUXELLES
1, rue de la République - 1000
Tél : 01 42 52 10 15
BRUXELLES
1, rue de la République - 1000
Tél : 01 42 52 10 15

LYON

LYON
1, rue de la République - 69000
Tél : 01 42 52 10 15
LYON
1, rue de la République - 69000
Tél : 01 42 52 10 15
LYON
1, rue de la République - 69000
Tél : 01 42 52 10 15
LYON
1, rue de la République - 69000
Tél : 01 42 52 10 15
LYON
1, rue de la République - 69000
Tél : 01 42 52 10 15
LYON
1, rue de la République - 69000
Tél : 01 42 52 10 15

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courriel : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

► Saine émulation

Salut Teignard !

J'ai écrit suite à la lettre de Big Suisse, publiée dans le Gen4 N°106 (janvier) : tu te défoules sur ce pov' malheureux qui te demandait innocemment si on pouvait faire fonctionner un CD PlayStation sur son PC. Ah, quelle blague ! Un CD PlayStation dans un PC ! C'est vraiment « risible », comme tu le fais remarquer ! Et pourtant, oui, on peut faire marcher un CD PlayStation sur PC ! Non, non, continue à lire, je ne suis pas fou. Et je te le prouve ! Suite à une émission sur Canal+ (*CyberFlash*), je me suis intéressé de près aux émulateurs... Au début, je cherchais un émulateur Master System puis, après l'avoir trouvé, j'ai cherché plus gros. Actuellement, je joue à Final Fantasy VI sur SuperNes et ça marche plutôt bien. Ce n'est que récemment que j'ai cherché et trouvé un émulateur de PlayStation.

Le projet est embryonnaire, seuls quelques jeux fonctionnent pour l'instant... mais ça marche. Tu peux charger PSEMU à l'adresse suivante : <http://sxczncinop.pl/~daddie>. La 2 version (0.2) vient de sortir mais elle semble buggée alors que la première version (0.199) fonctionnait bien. L'Exe fait moins de 250 Ko et tu auras besoin d'une image du Bios de la PlayStation (512 Ko, voir sur le site). Certes, les jeux fonctionnent ne sont pas vraiment jouables (Bust a Move 2 s'avère être très lent sur mon K6 200 MHz) mais la promesse technique est là ! Et, qui sait, peut-être pourrions-nous jouer à Final Fantasy VII sur nos PC, avant même sa sortie PC !

Bon ben, salut, moi je retourne casser du maïn dans Golden Axe... sur PC !
Patrice.

Glouk,

eh bien, lorsque j'ai inconsidérément taquiné The Big Suisse, j'aurais mieux fait de me plonger les rognons dans une frituse en ébullition ! Des milliers de lecteurs, découvrant mon incartade, se sont jetés sur leur clavier pour me piétiner l'interface sabbatienne. J'ai même reçu des tonnes de missives incendiaires, limite discourtisieuses, du genre « tu la ramènes, tu te moques, mais c'est toi le gros nul », ou encore « tu te moques, tu la ramènes, mais le gros nul, c'est toi », des lettres dont je tiens d'ailleurs à souligner la diversité du style et l'élévation du propos. Alors, d'accord, un affreux tel que moi peut inciter à quelques débordements scripturaire, c'est humain. Mais là, quelle défection ! Un peu comme si tous mes destructeurs s'étaient saisis de l'occasion pour me lyncher ! Enfin, pas tous. Quelques-uns, dont toi, ont préféré trouver plutôt que de donner dans l'attaque frontale. C'est mieux. À ceux-là, je peux sans honte confesser ma faute. Oui, je suis maintenant que plusieurs émulateurs PlayStation sont en cours de programmation ! Oui, j'avoue avoir ridiculisé un lecteur dont les questions étaient légitimes ! Oui, je reconnais que j'aurais dû faire des recherches sur le Net ou lieu de gambader sur les sentiers de l'erreur ! Oui, quand j'étais petit, j'ai honteusement piqué des clopes à mon père pour voir ce que cela faisait (vomir) ! Oui, j'avoue tout, et le reste ! Ceci dit, en retour, j'apprécierai que vous cessiez de vous piler avec votre @#\$% d'émulateur ! Certes, il n'est pas finalisé, mais pour l'instant votre PSEMU-machin-chose n'aime atrocement ! Vous parlez de promesse technique, pourquoi pas, mais qui m'a joué rapide et palpitant sur PlayStation se transforme en jeu terne et infatigable sur PC ne vaut sûrement pas qu'on s'estas-tisse ! Si demain un émulateur permet aux joueurs de profiter pleinement des jeux développés sur PlayStation, je serai le premier à célébrer cette prouesse technique, mais en attendant cet insupportable miracle, je préfère m'installer dans un scriptéisme étroit (mais néanmoins confortable). Sachez, cependant que, de

TEIGNARD

À tous,

suite à une rupture de stock, nous avons été obligés de changer de papier. Après un passage à vide (sic !), le beau papier est de retour !

À Simon,

non, avec un Cyrix 166 et 32 Mo de RAM, tu n'as aucun problème pour jouer à Total Annihilation sur Internet. Un modem 36600 bds constitue néanmoins le minimum requis.

À Nicolas,

obtenir un son parasite provient vraiment de la carte sonore. Vérifie les enceintes, assure-toi qu'aucune source électromagnétique n'interfère avec ton PC, bref, mène l'enquête.

toute façon, ce « progrès » n'aura pour moi qu'un intérêt limité, car j'ai maintenant un PC ET une PlayStation. Bien oui, j'aurais préféré ne pas avoir à faire l'étalage de mon immense fortune mais, après deux ans d'épargne, j'ai enfin pu réunir les 1 000 balles qui m'ont permis d'acheter une PlayStation, une vraie, avec un pad, une memory card et un bouton on/off. Oooh, c'est vrai, j'aurais pu attendre encore un an pour voir quelques titres PlayStation balbutier sur mon PC mais, comme je vous l'ai déjà dit, je suis insalablement riche... Allez, chibong !

Traquenard publicitaire

Salut à toute l'équipe,

désolé mais c'est trop ! Je n'ai jamais protesté contre les pages de pub envahissant votre magazine (ni d'ailleurs excellent) mais il ne faut quand même pas abuser. Je vous parlerai de la « publi-information » SEGA PC du numéro 106. Bien que le phénomène ne soit pas nouveau, je n'ai pas le souvenir qu'il ait pris de telles proportions. Pas moins de 18 pages traitant le magazine ! En plus, cette « publi-information » est vraiment une honte : tout est fait pour berner le lecteur. L'interview d'un Philippe Delpeche qui place le plus possible de « SEGA » dans ses réponses, les commentaires sous les captures d'écran et les avis faussement objectifs, il y a vraiment de quoi s'y méprendre. Eh bien quoi, vous avez besoin de tant d'argent que ça pour laisser passer de telles « pubs » ? En tant qu'abonné depuis le numéro 71, je me suis vraiment inséparé par ces pièges et cela pourrait bien être un motif pour cesser mon abonnement. J'espère que cela ne se reproduira plus et que je pourrai sans hésiter renouveler mon abonnement à Gen4, qui reste malgré cela le meilleur des magazines de jeux micro (et de loin). Chris.

Grumble,

ben alors, ne tergiversons pas, ce que tu considères comme un énorme piège destiné à berner le lecteur s'appelle tout simplement - les guillemets infamants en mains - de la publi-information. Le procédé n'est pas nouveau. Des journaux aussi respectables que Le Monde en ont même accepté le principe. En fait, il s'agit d'une publicité dont la forme l'assimile plus ou moins au contenu rédactionnel du magazine d'accueil. Un genre particulier de pub qui présente l'avantage, du moins pour l'annonceur, de véhiculer plus d'informations qu'un vitel doublé d'une accroche tapageuse. Alors, théoriquement, la lecture de ces pages outrageusement sulfisantes est en dévotion la nature publicitaire, mais nous avons également le devoir de préciser en toutes lettres qu'il s'agit d'une publi-information. De ce point de vue, nous ne pouvons pas faire plus visible qu'une typographie blanche sur fond noir ! Bien sûr, est-il besoin de le préciser, nous ne cautionnons pas ce qui a pu être écrit dans les pages de cette publi-information. Personnellement, j'avoue ne pas l'avoir lue, n'ayant qu'un goût modéré pour l'autosatisfaction triomphante, surtout quand elle provient d'un éditeur n'ayant pas encore fait ses preuves sur le marché des jeux PC. Pour le reste, j'ai déjà expliqué que la publicité nous fusait vivre et que, même si ce genre de pavé a de quoi offusquer les publicistes, il nous est, au même titre que les pubs classiques, indispensable pour faire tourner la boutique (comme le disait ma grand-mère à moi que j'aime) Mais je m'aperçois avec horreur que je viens d'être terriblement sérieux, limite choui, alors pour égarer un peu tout ça, je peux vous raconter l'histoire du type qui peup son plafond Non ? Vraiment ? Bon, un autre jour, alors... Ben euh, salut alors... ■

À TEIGNARD

Ceux qui n'ont ni style, ni imprimante, ni timbre, ni enveloppe... ni rien, peuvent désormais m'écrire un e-mail à l'adresse suivante : teignard@planet.net. Net, C'est In, Cool Fun voire Wizz !

SHADOW MASTER

Survivre à l'apocalypse, par tous le moyens parce qu'il n'y a pas d'autre choix possible.

"C'est beau, facile à jouer et défiant au possible. De quoi occuper les fans d'actions durant des heures entières."
PC MAG LOISIRS

"...un doom-like d'excellente facture."
JOYSTICK

"Shadow Master abuse des effets graphiques jamais vus même en salle d'arcade..."
PC TEAM

"...on en prend plein les yeux."
PC JEUX



Dès mars sur PC CD
Déjà disponible sur PlayStation



www.psygnosis.com

VOTRE STRATÉGIE RÉUSSIRA-T-ELLE À
ANÉANTIR LES FORCES DES TÉNÉBRES ?



ELECTRONIC ARTS™

visit www.demomaster.com

© 1997 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, the Electronic Arts logo, and the Electronic Arts logo are trademarks of Electronic Arts Inc. in the United States and other countries. Microsoft, the Microsoft logo, and Windows 95 are trademarks of Microsoft Corporation in the United States and other countries. Games Workshop is a registered trademark of Games Workshop Ltd. in the United Kingdom and other countries. Electronic Arts Inc. is not responsible for the content of any website linked to this advertisement.



UN SOMBRE CAUCHEMAR

GRÂCE À UNE TECHNOLOGIE DE POINTS DARK OMEN
 VOUS ATTIRE D'UN CÔTÉ TENDRANT SEVERE
 BATAILLE EN 3D KINERBOND, PARTIE EN DORSABLE CONTRE
 LES LUNDS EN MILIANS DE JEU DE MONDIALE EN
 TOUTES PAYS DE NOUVELLE GÉNÉRATION.

WARHAMMER
DARK OMEN

Depuis quelque temps, une question se pose à moi de manière de plus en plus pressante : « Est-ce que les Européens sentent mauvais ? » En effet, récemment converti au jeu en réseau par l'intermédiaire d'Ultima Online, il ne se passe pas une seule journée où je ne me pose la question avec force. Certes, de nombreux jeux on-line ne sont vendus sur le marché européen que par l'intermédiaire du Net, ou par des revendeurs spécialisés dans « l'import », donc ne visant pas directement le vieux continent (ce qui n'est déjà pas bon signe).

Il n'empêche qu'au niveau du jeu on-line, les Européens sont souvent considérés comme la cinquième roue du carrosse. Pourquoi ? Et bien c'est un peu le problème du serpent qui se mord la queue.

Contrairement aux États-Unis, les communications téléphoniques locales sont payantes (voire hors de prix pour un joueur), ce qui limite beaucoup les connexions (cela risque d'ailleurs de changer bientôt). Qui dit moins de connexions, dit moins d'intérêts financiers, donc moins d'investissements et donc un service de qualité médiocre qui attire encore moins de monde. .

Une seule solution pour sortir de ce cercle vicieux : une politique un peu moins frileuse des éditeurs. Pour donner quelques chiffres significatifs, en ce qui concerne Ultima Online, il existe dix serveurs aux États-Unis, et en Europe... zéro. ., alors que le nombre de joueurs du vieux continent suffirait à remplir un serveur ras la tronche.

Il est évident que de nombreux problèmes, liés aux particularités juridiques et de langue de chaque pays, sont un obstacle au développement de ces serveurs. Pourtant, si les Européens ne veulent pas encore une fois être à la traîne, il serait temps de réagir et que certains intervenants, positionnés comme leaders sur le marché, se réveillent un peu moins frileux.

Le jeu sur PC s'orientent inévitablement sur le jeu en réseau. Aujourd'hui, il y a deux types d'éditeurs : ceux qui sauront prendre le train en marche et ceux qui seront dans les frises

Olivier Canou

PROCÈS EN COURS

Le sport favori des américains est..., non, pas le football !

Le basket ? Non plus. Ni le base-ball (quoique pour Bill...).

Et oui, c'est l'art de faire des procès. Le mois dernier pas moins de six compagnies s'y sont collées : Microsoft, SEGA, 3Dfx, Microprose, GTI et Activision.

Commençons par l'action du ministère américain de la Justice contre Microsoft (pour concurrence déloyale : Internet Explorer étant donné gratuitement, alors que Netscape Navigator est payant). Aux dernières nouvelles (soit celles datant du 5 février 1998), il semblerait qu'un compromis ait été trouvé. Microsoft devrait désormais fournir Windows 95 sans les couches utilisatrices de Internet Explorer. Mais la compagnie de Bill Gates (qui semble plutôt apprécier les tartes à la crème belges ! Le P.D.G. de Microsoft s'est en effet ramassé une tarte, lors de son récent voyage en Belgique), ne désarme pas pour autant, notamment pour le lancement de Windows 98, alors que Netscape tente le tout pour le tout, en donnant gratuitement non seulement son Navigator, mais aussi son Communicator, et en dévoilant au public les sources du code de ces programmes ! Continuons maintenant par l'affaire SEGA/3Dfx. Ceux qui ont suivi les méandres de cette histoire, se souviennent peut-être de cet accord entre SEGA et 3Dfx début 97, visant à intégrer la technologie 3Dfx dans la prochaine console SEGA (Blackbelt, Dural, Katana, les noms changent, la console reste la même). Or, quelques mois plus tard, SEGA annonçait son partenariat avec NEC, grand rival de 3Dfx, avec sa technologie PowerVR. Du coup, 3Dfx accusait SEGA de rupture de contrat et de divulgation de secrets

technologiques. 3Dfx demande une indemnisation minimale de 210 millions de dollars aux deux compagnies SEGA et NEC. Il semblerait que la cours de Justice de Santa-Clara (Californie) ait donnée raison aux détenteurs de la technologie Voodoo, par une première décision, le 22 décembre 97, confirmée le 9 janvier 98. A priori, cette décision obligerait SEGA à se rabibocher avec 3Dfx, et NEC à n'utiliser sous aucun prétexte, la moindre technologie en rapport avec les documents 3Dfx.

À TORT ET À DÉRAISON !

Plus proche de nous, Microprose a déposé une injonction contre Activision et Avalon Hill, à propos de la licence Civilization.





Ces derniers possédant, *a priori*, ladite licence, en dehors de l'Europe, ont en effet annoncé leur futur projet de jeu dans la gamme Civilization. Or, il semblerait que Microprose ait acquis les droits de la société qui avait développé le jeu de plateau initial (Hartland Trofoil, Ltd). Du coup, Ultimate Civilization 2 (Civilization 2 en réseau) et un éventuel Civilization 3, se retrouvent annoncés chez Microprose... Lorsque l'on connaît le succès des précédents titres, on imagine les millions de dollars qui sont en jeu. En dehors des ruptures de contrat et de la guerre des licences, on a aussi droit de temps en temps à des dérapages. Ainsi, il y a quelques semaines sur Internet, apparaissait une information concernant GT Interactive, cible de plusieurs attaques. Ce qu'on reprochait à ce géant ? D'avoir gonflé ses bénéfices en 1995, en omettant d'incorporer dans son bilan ses frais de



Recherches & Développement sur certains jeux. Or, plusieurs audits avaient donné leur aval à GT, et pour cause : plutôt que d'étaler le coût de développement d'un jeu sur le nombre d'années nécessaires à sa réalisation, comme cela se fait habituellement, GT en déclarait l'intégralité à la sortie du produit. Ce qui est tout à fait légal ! Si vous êtes un jeune juriste et que vous ne savez pas trop dans quel secteur vous lancer, je vous conseille vivement le multimédia, Internet et tous les problèmes liés aux droits de Copyright, car c'est la jungle ! ■

Didier Latil

• Alors que Intel vient de présenter ses PII à 333 MHz, la plupart des constructeurs annoncent déjà des basses sur les PII 300 MHz, tandis qu'on attend dans les mois prochains de nouveaux processeurs à 400, voire 500 MHz !

• La mode semble être à la mise à disposition du public des sources des plus grands jeux 3D. Après Doom II, c'est le code de **Descent** (de **Parallax**) qui est disponible sur Internet.

• Pour le dernier trimestre 97, **Electronic Arts** annonce une hausse de 35 % de ses revenus (avec 391 millions de dollars). Les 22 titres sortis sur micro et consoles y sont peut-être pour quelque chose. Personnellement, on s'en tape un peu les épaules, sauf que s'ils sont petits de chiffres ils vont peut-être pouvoir lancer quelques nouveaux développements intéressants !

• De son côté, **Activision** annonce pour la même période une croissance du revenu net de plus de 102 %, grâce en partie à la sorte de Quake II. Qu'on ne vienne pas nous dire que ce marché va mal ! ●

Reah lovely !

Édité par **Project Two Interactive** et développé par l'équipe polonaise **LK Avalon**, **Reah** est un jeu d'aventure/puzzle précalculé. Défini par ses auteurs comme un jeu à mi-chemin entre *Riven* et... *Atlantis* (oui, oui, celui de *Cryo*), on ne peut que s'inquiéter du résultat final. Graphiquement, le jeu est superbe (c'est déjà ça). Il emploie un moteur rapide fonctionnant apparemment sur de petits Pentium équipés d'un lecteur de CD-ROM quadruple vitesse. Et si le scénario est d'une banalité affligeante (une sombre histoire d'artefact ancien trouvé sur une planète lointaine par des scientifiques ordinaires, ouvrant sur porte d'... dit... dimensionnelle !). Oui, vous avez gagné un porte-clés *Cryo II*, on nous assure que le joueur se verra doté d'une totale liberté de mouvements. Lorsque l'on sait que le jeu est composé de plus de 150 lieux différents, ce n'est pas rien. Et vous savez quoi ? **Reah** sortira aussi sur DVD-ROM avec encore plus de surprises ! Le tout est prévu pour le mois d'avril. ■



Ils sont mignons !



La supériorité du PC en matière de 3D (avec carte) offrant une plus grande liberté aux concepteurs, attendez-vous cette année à pas mal de produits issus du succès de *Mario 64* sur Nintendo 64. En dehors du *Space Circus d'Infogrammes*,

on sait maintenant que **Team 17** prépare un **Fun Dazzle Magic Land** pour cet été. Pris au piège dans un parc d'attractions fantastique, vous dirigerez un petit personnage du type « mignon tout plein » dans des décors en 3D. Toujours dans le même genre, les développeurs australiens du jeu d'aventure *Flight of the Amazon Queen* (distribué par *Renegade* en 95), viennent de révéler une demo assez prometteuse de **Gruesome Castle**, un jeu d'aventure aussi loufoque que gentillet. Là encore, le produit exploite les cartes 3D et c'est plutôt réussi (cf. photos). ■

Oh Janet !

Si je vous dis **The Rocky Horror Picture Show**, ne vous précipitez pas tout de suite pour mettre vos bas résille et entonner un « I'm a sweet transvestite » nostalgique ! Préparez-



vous plutôt à l'arrivée printanière d'un CD-ROM interactif, dans lequel vous pourrez interpréter soit **Brad** soit **Janet**, afin de sauver votre fiancé(e) des griffes du **Dr Frankfurter** et de ses invités dépravés. Cette comédie musicale *Rock* loufoque avait déjà donné lieu à un jeu sur *Commander 64*, mais cette fois-ci, le projet semble beaucoup plus sérieux (enfin... façon de parler). À travers une savantissime de lieux étranges, vous découvrirez des personnages délirants, des situations bizarres, le tout accompagné des fameux airs du film... remixés (argh !). ■

PIQUETTE BORDELAISE ?

Les choses sont parfois bien étranges. Tenez, prenez un jeu d'un développeur français (*Nightmare Creatures* de *Kalisto* pour ne pas les citer). On pourrait se dire, youpi, cocorico, il va d'abord sortir chez nous, puis quelque temps après aux États-Unis... Raté !

Alors que le produit est sorti depuis plus de trois mois là-bas (chez *Activision*), on attend toujours de connaître le distributeur en France. Sèche vite vos larmes, car le jeu est loin d'être inoubliable, et du coup, on se dit que les éditeurs sont peut-être plus critiques en France qu'outre-Atlantique ! ■





Hyberna

Si tout le monde s'accorde à dire que Dune de Westwood Studios est l'un des ancêtres des jeux de stratégie en temps réel du type Command & Conquer, on peut s'interroger sur l'annonce d'une version améliorée nommée **Dune 2000**. Reprenant l'univers si particulier de Frank Herbert, le joueur pourra incarner une des trois maisons de la planète Dune, chacune possédant ses unités et particularités. L'ajout de graphismes en haute résolution, du mode Multijoueur (Internet compris) et d'une interface désormais classique sont bien sûr annoncés, ainsi que des séquences vidéo d'introduction. Mais on aurait préféré apprendre la sortie de C & C 2 !

Mamoto fait du cinéma



Succès tant commercial que critique, Moto Racer a récemment été élu meilleur jeu d'action/simulation 97 par la FNAC, qui a tenu à marquer l'événement d'une Flèche d'Or. Devant tant d'attention, Delphine a décidé de développer une suite (ou les comprend). Il faut dire qu'entre-temps plusieurs éditeurs étaient montés au créneau (cf. article sur Red Line Racer). Face à cet opportunisme de mauvais aloi (pour l'éditeur tout du moins, le joueur étant de toute manière gagnant), l'équipe de développement française n'avait d'autre choix que de se surpasser. Annonce pour juin 98.

Moto Racer 2 proposera un rendu photo réaliste grâce à l'utilisation d'échantillons soignés et au recours à des photographies. Toutes les cartes compatibles Direct 3D seront également gérées, tout comme les *Jennicks* Force Feedback. Un éditeur de circuits que l'on nous promet « simple et ergonomique » et une option quatre joueurs sur le même écran ont aussi été ajoutés. Vous en voulez encore ? Okay, l'intelligence artificielle des pilotes a également été retravaillée ainsi que le mode réseau.

SSI déclare la guerre

En attendant Jagged Alliance 2, SSI pourrait ravir le palme du meilleur euro-wargame à Un Pont Trop Loin de Microsoft. Dans **Soldiers at War**, vous dirigez une escouade de huit hommes, dans une campagne contenant une quinzaine de missions (seulement ?). Un éditeur de missions est prévu, ainsi que 15 missions « spéciales ». Leurs objectifs iront du simple affrontement entre pelotons à des missions plus complexes, comme la libération de prisonniers ou la mise hors-service d'un site de lancement de V-2. Le jeu devrait fonctionner sur quasiment toutes les configurations, avec des résolutions de 640 x 480 jusqu'à 1 280 x 768, 25 Mo d'animations pour chaque unité, le tout en 256 couleurs (seulement ?). Et le Multijoueur ? Et l'éditeur ? Pas de panique, c'est prévu.



CAIN SE FAIT L'ABEL

Tim Cain, l'un des deux principaux concepteurs de Fallout a quitté Interplay fin janvier et abandonné par la même occasion le développement de Fallout 2. Si du côté d'Interplay ont minimisé l'incident en parlant de « départ amical » et en insistant sur le fait que le projet Fallout 2 ne s'en portera pas plus mal, Tim Cain s'est en revanche abstenu du moindre commentaire... Que les fans du jeu se rassurent, Chris Taylor, également à l'origine de Fallout, tient toujours bon à la barre.



Si vous avez adoré les deux premières aventures de **Psychosis** se déroulant dans le monde déformé de **Discworld**, vous apprendrez avec délectation l'arrivée en 99 d'un nouveau produit, plus cynique. Si vous n'en avez rien à balayer, essayez de lire quand même un des romans de Terry Pratchett.

Dans la série littéraire, je continue avec la boîte de Tom Clancy, **Red Storm Entertainment**, qui développe **Rainbow Six**, un jeu de stratégie tactique. Vous y dirigerez une force d'intervention de l'O.N.U. dans un contexte qui devrait être plus que crédible.

Petit à petit, les détails sur le tournage du film **Wing Commander** arrivent. Pour les acteurs, vous aurez donc Freddie Prinze Jr. (*I Know What You Did Last Summer*) alias Blair, Matthew Lillard (*Scream*) alias Marlar, Saffron Burrows (*Circle of Friends*) et Elise Neal (*Scream 2*). Quant au chef décorateur, ce serait Peter Lamont, responsable des décors de *Alien*, *True Lies* et... *Titanic* !





La curiosité n'est qu'un vilain défaut. Elle ne fait pas partie des sept péchés capitaux, et c'est tant mieux pour beaucoup de monde, à commencer par l'ensemble de la presse écrite et ceux qui la lisent. Bienvenue quand même. Dans notre série « Si John Romero a pu se payer une Ferrari ou deux grâce à un jeu où il faut flinguer tout le monde pourquoi pas moi », nous avons le plaisir de vous présenter Robert Atkins. Ce brave homme est le patron de Ritual Entertainment. Pour compléter son C.V., disons rapidement qu'il a fait partie des équipes de développement de Duke Nukem, de Terminal Velocity, de Rise of the Triad et, beaucoup plus récemment, d'un *add-on* pour Quake : Scourge of Armagon. C'est certainement en travaillant sur ce dernier projet, que lui est venue l'idée d'éditer son propre quake-like intitulé Sin. Encore un autre soft où « moi-vois, moi-tue » me direz-vous... Pas sûr. En tout cas, Atkins, sans rien renier, se plaît à préciser que le seul rapport entre Quake et Sin, est le moteur graphique qu'ils partagent. À part ça, les

« Doom-like ou bien quake-like ? »
demanda le fan boutonneur,
en levant des yeux humides
d'impatience vers son idole
détenant le savoir. « Peu importe,
jeune sot, répondit l'homme face
au traitement de texte, toi non plus,
tu n'échapperas pas au péché... »

membres du team Ritual Entertainment frisent souvent la vantardise, à crier haut et fort qu'ils ont tout revu et corrigé. C'est vrai qu'il faut beaucoup plus que de belles paroles, pour faire saliver les fans irrédutibles de boucherie absurde que nous sommes. Et bien justement, Sin ne s'annonce pas uniquement comme un data-disc relookant une base éculée, en améliorant ses textures, les éclairages et offrant un arsenal plus large. Il y a même un vrai scénario. D'ailleurs, le simple fait qu'on puisse parler de scénario constitue en soi un grand pas en avant.

Scénario à aiguillages

Ce jeu vous permet d'arborer fièrement les dreadlocks du Colonel John Blade. Il faut savoir que l'action se passe cent ans dans le futur et que la protection des civils est devenue un véritable business. Par conséquent, ne peuvent dormir tranquilles que ceux qui peuvent payer, et les flics sont devenus

Elexir mortel...

Sin



assez rares. Profitant de cette situation, la vénérable Elixir Sinclair va mettre sur pied un casse monstrueux. Et qui qu'y va y mettre des bâtons dans les roues à cette brele de Sinclair ? Le p'tit père Blade, bien sûr. Donc, vous. Et évidemment, jeter cette planteuse brune sous les verrous ne va pas se faire tout seul car, de fil en aiguille, Elixir va parvenir à menacer la population mondiale. Non ? Si ! Ne partez pas tout de suite à la lecture de ce synopsis. Nous sommes d'accord, ce ne sont pas ces quelques lignes qui méritent d'être appelées scénario. Mais le principe de Sin s'éloigne de la visite, aussi linéaire que meurtrière, d'une multitude de couloirs pour attendre le niveau suivant. Un peu comme pour Quake II, il se divise en six missions, elles-mêmes subdivisées en tâches à accomplir pour accéder à la suite de l'aventure. Qui plus est, de temps à autre, le joueur devra faire un choix primordial ce qui, forcément, le privera de pouvoir se faire tous les niveaux du jeu en une seule et unique partie. Par exemple,



lors de la mission trois, vous devrez, à votre convenance, empêcher Elixir et ses hommes de voler des missiles nucléaires ou juguler l'empoisonnement de la population par l'eau d'un barrage. Cruel dilemme... En tout cas, la progression des missions est logique et Ritual a même ajouté entre elles une petite scène cinématique, permettant de faire évoluer l'histoire.

Immersion totale

C'est donc clair, Sin s'éloigne du quake-like classique, où il suffit de faire 100 % à l'élimination de monstres pour gagner. C'est d'autant plus vrai que l'environnement lui aussi est interactif. Par exemple, vous



► débarquez dans une pièce pleine de laborantins à la solde de votre ennemi. Si vous faites votre entrée le flingue à la main, c'est la panique parmi les blouses blanches, et ils auront tôt fait de donner l'alarme. Si vous laissez votre arme dans votre *holster* et que vous adoptez un profil bas, vous aurez toutes les chances de traverser la salle sans faire plus de morts que nécessaire. Question de philosophie. Autre chose ; avez-vous remarqué combien les femmes de ménage des aspirants maîtres du monde sont négligentes ? En faisant les poussières, elles laissent constamment traîner des tas de trucs, armes, munitions, trousse à pharmacie... Pas dans Sin. Vous ne trouverez des armes et des munitions que sur les cadavres de vos adversaires ou dans les râteliers des salles de garde. Des ordinateurs vous donneront accès à des e-mails, ou à des caméras, qui vous permettront de mieux cerner l'objet de votre mission. Cette interaction avec votre environnement sera souvent essentielle pour progresser. Et cela paraît encore plus compliqué quand on sait que si les missions se suivent, elles ne se ressemblent pas. On pas-



sera allègrement de la course contre la montre hâtant à l'infiltration la plus discrète d'une plateforme pétrolière grouillante de mercenaires. De toute évidence, il conviendra de vraiment changer de tactique et de s'adapter, car le rapport ennemis/munitions ne permettra pas de se faire un remake de *La Horde sauvage*. Quant à l'aspect visuel de Sin, faisons simple, regardez autour de ces quelques lignes et saluez en attendant le test. ■

Xavier Hanart



MATROX m3D

Transformez votre PC en console de jeux pour 890 francs seulement



Entrez dans la 3ème dimension avec le nouvel accélérateur de jeux Matrox m3D. Plus besoin de posséder une configuration musclée ni de passer votre temps à régler l'entrée dans l'univers surréaliste des jeux 3D. Il suffit de commander votre carte VGH 2Mo traditionnelle ou vos accélérateurs graphiques Mystique®, Mystique® 220, Millennium et Millennium II avec la carte 3D dédiée jeux de Matrox.

Avec Matrox m3D, vous brulez les limites de la technologie pour plonger dans l'action des jeux d'aventure et de combat tels que Tomb Raider, Hexen II, Wipeout XL ou Terracide à 30 images par seconde et à des résolutions inédites pouvant atteindre 1024x768 ! Mais ce n'est pas tout : pour vous faire découvrir les effets spéciaux à vous couper la souffle, Matrox m3D est livré avec deux titres 3D exceptionnels, Ultimate Race™ et MDK : Missions in Laguna Beach™, et plus de 20 démos de jeux. Pour 890 francs TTC, obtenez l'accélérateur de jeux 3D le plus complet du marché ! Exigez Matrox m3D !

En bonus - jeux 3D :



Et plus de 20 autres jeux :



890 TTC
4 Mo



Matrox m3D :

- 4 Mo de mémoire SDRAM pour une accélération et des performances 3D accrues
 - Fonction 3D compatibles : plongez-vous totalement avec un mode à la perspective, filtrage bilinéaire, Mip-mapping, texture, états constants et effets de transparence
 - Affichage 3D en plein écran ou dans une fenêtre
 - Utilisable aussi pour les PC à base de cartes mères PCI ou AGP avec slots PCI 32 bits
- Configuration minimale recommandée :
Processeur 100 MHz - 32 Mo
- Directeur 3D PowerVR VGH2

matrox

<http://www.matrox.com/mga>

300
anniversaire

• La Warner Bros a

acquis les droits d'adaptation cinématographique du thriller de Stu Zicherman **Y2K**. Le sujet est celui d'un véritable crash informatique mondial à l'aube de l'an 2000.

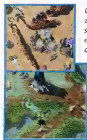
Ce scénario catastrophe est basé sur le problème réel des centaines de programmes qui s'avèrent incapables de passer au second millénaire. Alors, fiction ou prédiction ?

• **3DO** a annoncé pour son troisième quart fiscal un bénéfice de 2 millions de dollars sur un chiffre d'affaire de 10 millions. Le succès de **Uprising** n'est certainement pas étranger à ce résultat positif.

• **Microsoft** présentait récemment son **DirectX 6.0**, plus stable, supportant le DVD ainsi que les protocoles Force Feedback, et intégrant plein de nouvelles fonctionnalités 3D (Vertex buffers, Single-pass multitexturing, Bump mapping...) qui permettront, a priori, d'avoir des jeux encore plus beaux, plus rapides.

• **Roland Garros 98**, la suite de Roland Garros 97 (à ce qu'on m'a dit...) sera optimisée 3Dix. Le jeu étant prévu pour mai, on aura l'occasion de vous en reparler dans un prochain numéro. Sa distribution sera assurée par Microfole's.

Pack sans œuf ni calebote



Un jeu de stratégie en temps réel sans add-on, est aussi inconcevable qu'un été sans minijupe. La sortie de la première extension consacrée à **Dark Reign** n'est donc une surprise pour personne. Ah si, peut-être pour **Romain Moyano**, le gagnant du concours **Dark Reign**. Ce dernier verra en effet sa mission implémentée au jeu. En plus de celle-ci, 18 nouvelles missions Solo et deux nouvelles armées ont été ajoutées (portant leur nombre à quatre). 13 nouvelles unités seront également accessibles en Solo comme en Multijoueur. Enfin, on notera parmi les grosses nouveautés, la possibilité d'influer sur le terrain (création de routes et de... marais !) et celle de s'associer à d'autres joueurs contre l'ordinateur.



C'est le Bronx chez SEGA

Après un **Virtua Fighter 2** réussi, **SEGA PC** s'apprête à nous livrer l'adaptation de **Last Bronx**. Prévu en test dans le prochain numéro, ce jeu de combat en 3D temps réel joue la carte jeune. Les combattants ont en effet délaissé leur kimono, au profit de tenues nettement plus décontractées. Il faut dire que les moines Shaolin ont laissé place à huit chefs de gang (dont trois jeunes filles), ce qui explique pas mal de choses. À commencer par les armes et les décors urbains. Ces derniers sont d'ailleurs interactifs. Le joueur a ainsi la possibilité d'éclater son adversaire sur les grilles entourant de temps à autre le ring. Cinq modes de jeu sont disponibles en Solo, dont un mode Survival (enchaînement

de combats jusqu'à ce que mort s'ensuive) et un mode Team Battle. Également accessible en Multijoueur, ce mode permet de réunir jusqu'à six joueurs via une connexion réseau, ce qui est assez rare pour être signalé. Un patch Direct3D sera également disponible, peu après la sortie du jeu.

TOUT EDDIE

Eddie, c'est le petit nom de Ed Hunter.

C'est aussi celui d'un jeu, et le fruit de la collaboration de **Synthetic Dimensions** (**Perfect Assassin**) et du groupe **Iron Maiden** (42 millions d'albums vendus à travers le monde). Jeu d'action en 3D aux décors inspirés par les pochettes des disques du groupe, **Ed Hunter** proposera des graphismes 16 bits haute résolution, ainsi qu'une compatibilité avec la plupart des cartes 3D. Je ne sais pas ce que le jeu donnera au final, mais il faut reconnaître que le projet est amusant.

Date de sortie : avril/mai.



Feu à volonté

Le virus **Diablo** a encore fait une victime : **Sin-Tech Interactive**. Ces derniers développent en effet un jeu ressemblant étrangement au hit **Blizzard North**. Doté d'une présentation en 3D isométrique, **Xfire** (à ne pas confondre avec **Hellfire**, l'add-on consacré à **Diablo**) vous propose de vaporiser des dizaines de créatures dans des décors d'une surprenante variété. Si des campagnes Solo sont accessibles, les auteurs ont mis l'accent sur le Multijoueur, avec la mise en service à la sortie du jeu d'un serveur Internet gratuit (vous avez dit « Battle.net » ?). Des tournois on-line seront régulièrement organisés, et de nouveaux niveaux mis à la disposition des joueurs. Enfin, un générateur de missions devrait assurer au jeu une durée de vie quasi infinie.





Avant d'être le big boss de Eidos, Ian Livingstone a créé, en 1975, la Games Workshop avec un certain Steve Jackson. Il fut également à l'origine des fameux *Levres dont vous êtes le héros*, qui connurent leur

période de gloire dans les années 80. On s'attendait donc, un jour ou l'autre, à ce que Eidos nous ponde un jeu inspiré de l'œuvre de son patron. C'est chose faite avec *Deathtrap Dungeon*. Allez, ne jouez pas les effarés, on vous parle de ce jeu depuis maintenant plusieurs mois. Ayant reçu ce mois-ci une version quasi finale, nous avons tenu à vous en parler une dernière fois avant le test. Proche dans son principe d'un bête *beur'em all*, *Deathtrap* s'en distingue (très légèrement) par la présence de pièges et d'une option Réseau quatre joueurs. Il ne nous reste plus qu'à espérer que les nombreux défauts présents sur la bêta, soient (sauvagement) éradiqués de la version finale : gestion de la caméra gênante, maniabilité délicate, décors dépourillés. ■



Le jeu dont vous êtes le héros



L'ANNIHILATION SE POURSUIT

Consacré par beaucoup comme meilleur jeu de stratégie en temps réel 97, *Total Annihilation* compte bien faire à nouveau parler de lui en 98. Pour commencer deux add-ons sont prévus. On sait déjà que le premier compilera toutes les unités et les cartes régulièrement ajoutées sur le Net. Il comprendra également un éditeur de cartes. Ensuite, la sortie de *Total Annihilation 2* a été confirmée par Cavedog Entertainment. Si rien n'a filtré concernant les innovations apportées à la première mouture (gestion des cartes 3D ? Nouveau moteur 3D ?), on sait que le jeu devrait sortir pour Noël 98. ■

Location 3D

Au menu des surprises Internet du mois, on trouve *Rent-A-Hero*, une coproduction Neo Software/Magic Bytes. Graphiquement superbe, ce jeu d'aventure pourrait fort bien hisser en haut de l'affiche ses deux développeurs allemands. Au départ, les graphistes pensaient intégrer des personnages dessinés à des décors 3D. Après avoir développé un système d'animation des visages extrêmement pointus, ils ont finalement opté pour le 100 % 3D. Grâce à ce système, les graphistes ont en effet pu doter les personnages d'expressions réalistes, tout en obtenant une parfaite synchronisation des lèvres avec les dialogues. L'utilisation d'un environnement précalculé sous Silicon Graphics a permis, quant à lui, la mise au point de mouvements de caméra et d'éclairages tout ce qu'il y a de plus cinématographiques. ■



Et dans tout ça ?

Si vous n'avez jamais entendu parler de Proein, c'est normal, cette équipe n'a encore jamais fait de jeu. Son premier titre, *Commandos*, sera distribué par Eidos fin mai/début juin.

Prochein de Close Combat 2, par son contexte historique (la Seconde Guerre mondiale) et son approche en temps réel du jeu d'action/stratégie, ce jeu se déroule dans un environnement en 3D précalculée, peu avare de détails (à en juger par les photos d'écran). Comme son nom l'indique, *Commandos* vous permettra de diriger un petit groupe de Schwarzs au fil de 24 missions. Une cinquantaine de véhicules ennemis et 200 bâtiments seront respectivement susceptibles d'être « empruntés » et investis par le joueur. ■





Venez découvrir son magasin et pro

Nous vous proposons un service de qualité

Pour tout premier achat

HARDWARE

CARTE MATROX M3D :	750 F
MAXI GAMER 3DFX :	990 F
MAXI SOUND HOME STUDIO 2 :	1090 F
MAXI SOUND DYNAMIC 3D :	690 F
SOUND BLASTER AWE 64 GOLD :	1290 F
SOUND BLASTER AWE 64	
EDITION SPÉCIALE :	690 F
MAXI DVD THEATER :	2750 F
HAUTS-PARLEURS CSW200 :	1290 F
SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO	990 F

Promotions
du mois

299 F



319



319 F



319 F



299 F



289



279 F



299 F



319 F

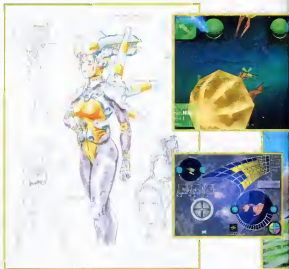


199

En l'an 10600, les responsables de l'O.N.U. se sont finalement rendu à l'évidence. Jamais ils ne parviendront à maintenir, ne serait-ce qu'un semblant de paix, entre les différentes planètes. La Terre, Mercure, Mars et Vénus sont en effet en état de guerre perpétuelle. Leur rôle n'est donc plus diplomatique, ni même répressif, mais définitivement agressif. Les dirigeants de l'O.N.U. sont deve-



nus bellicistes, pour assurer un équilibre entre les quatre planètes majeures du système solaire, de manière à ce que jamais l'une d'elles ne prenne un ascendant décisif sur les autres. Vous avez dit « Ingérence » ? Oui, oui, c'est bien de cela dont il s'agit. En tant que commandant du R.E.I. Squadron, la branche armée de l'O.N.U., votre rôle est de prendre parti. Pour ce faire, vous êtes en contact avec les ambassadeurs de chaque planète. Chacun d'eux vous présente ses doléances, sous la forme de petites séquences vidéo. Il vous incombe ensuite de choisir



le camp le plus défavorisé. Pour accomplir votre mission, cinq types de vaisseaux sont mis à votre disposition, soit un peu moins que dans Wing Commander Prophecy. Il est en revanche possible de les améliorer, ce qui n'était pas le cas dans le jeu d'Origin. Ces améliorations dépendent entièrement de votre budget, qui lui-même dépend du nombre de points engrangés lors des missions. Une fois votre vaisseau sélectionné et armé, vous avez la possibilité de choisir votre « copilote » W.S.O. (ou Weapon System Officer). Au nombre de cinq, ces derniers possèdent tous des caractéristiques différentes. Si l'un d'eux meurt au combat, sachez qu'il ne sera pas remplacé. Enfin, en fonction de la difficulté de votre mission, vous pouvez également décider d'être accompagné par l'un des cinq alliés disponibles.

Faire aux options

Cette partie tactique ne représente que 20 % du jeu, les 80 % restant sont sacrifiés sur l'autel du shoot'em up. Xenocracy se rapproche donc davantage d'un Wing Commander Prophecy ou d'un Darklight Conflict, que d'un I-War. Une option Arcade, zap-

Après Battle Box et Portals
Assessors, une simulation de stratégie et jeu de d'aventure basé
Gravim Intensity pour
une simulation de stratégie
Xenocracy Un jeu de rôle 3D
à l'assaut contre le simulateur
médical les yeux et le shoot'em up.

Menaces intergalactiques

Xenocracy

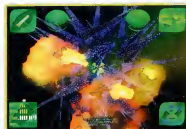


pant toute la partie tactique, est d'ailleurs accessible aux puristes du tir au pigeon intersidéral. Toujours dans un esprit de simplification, les concepteurs ont adopté un système de code couleur pour distinguer la cinquantaine de vaisseaux ennemis. Bleu, vert, rouge, jaune, à chaque camp sa couleur. Même Cedric pourrait s'y retrouver, c'est dire. En revanche, après les épileptiques, c'est au tour des daltoniens de se voir interdits d'un jeu vidéo ! Il n'y a décidément aucune justice en ce bas monde. À choisir, il aurait peut-être mieux valu que le jeu soit inaccessible à Cedric... Puisqu'on parle de Cedric, sachez que SIMIS, l'équipe de développement responsable de Xenocracy, concevait des armes pour des clients



militaires, avant de se convertir au jeu vidéo. SIMIS a déjà plusieurs titres à son actif, dont Terracide et Team Apache (actuellement en cours de réalisation pour Eidos). À la frontière de ces deux titres, soit entre le shoot et le simulateur, Xenocracy joue sur tous les tableaux, y compris le Multijoueur. Il sera ainsi possible de choisir parmi quatre modes de jeu, du classique deathmatch au jeu en équipe, en passant par la défense d'une base. Minh ? Ça fait trois ? Ah oui, il sera aussi possible de jouer « à chat » (Tag) ! À huit ou en Solo, Xenocracy promet une durée de vie importante. Les missions sont en effet générées de façon aléatoire, de sorte que le joueur n'ait jamais à accomplir deux fois la même. Si en règle générale, le but reste inchangé (shooter tous les vaisseaux et les structures d'une couleur donnée), les forces en présence et les lieux changent constamment. Le jeu comprend 70 lieux différents, dont 59 à la surface des planètes. Xenocracy sera bien évidemment optimisé pour une flopée de cartes 3D, dont la 3Dfx, la 3D Blaster PCI, ainsi que la plupart des cartes Matrox et Rendition. ■

Thierry Falcoz



► **TopWare et Microsoft** ont développé de l'ordre de 10 à 20 ans les jeux vidéo, mais aussi les logiciels de gestion et les outils de développement.

► **Le jeu de rôle** est un genre qui a connu un développement important ces dernières années. Les jeux de rôle sont très populaires, et les éditeurs ont commencé à se spécialiser dans ce genre.

► **Erreur** : Les développeurs de jeux vidéo ont souvent des idées très originales, mais ils ne sont pas toujours très bons pour les mettre en œuvre.

► **Le jeu de rôle** est un genre qui a connu un développement important ces dernières années. Les jeux de rôle sont très populaires, et les éditeurs ont commencé à se spécialiser dans ce genre.

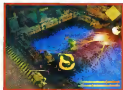
► **Le jeu de rôle** est un genre qui a connu un développement important ces dernières années. Les jeux de rôle sont très populaires, et les éditeurs ont commencé à se spécialiser dans ce genre.

► **Le jeu de rôle** est un genre qui a connu un développement important ces dernières années. Les jeux de rôle sont très populaires, et les éditeurs ont commencé à se spécialiser dans ce genre.

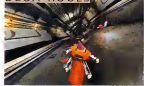
► **Le jeu de rôle** est un genre qui a connu un développement important ces dernières années. Les jeux de rôle sont très populaires, et les éditeurs ont commencé à se spécialiser dans ce genre.

Flux et Reflux

Imaginez un jeu à la Command & Conquer dont le moteur en 3D temps réel vous permettrait de zoomer sur une unité jusqu'à ce qu'elle occupe la quasi intégralité de votre écran. Un jeu qui autoriserait le joueur à déplacer la caméra quand bon lui semble afin d'obtenir la vue désirée. Et bien sachez que **Metropolis** ne s'est pas contenté de l'imaginer, il l'a également développé. Ils sont comme ça les Polonais. Nommé **Reflux**, puis **RoboRumble**, ce jeu ira jusqu'à offrir une totale liberté au joueur dans la création de ses unités (caractéristiques et armement). Édité par TopWare, ce titre propose toutes les options indispensables à sa réussite : mode Multijoueur (jusqu'à quatre), deux camps, gestion des cartes 3D, etc. Un éditeur français négocie, au moment où j'écris ces lignes, sa distribution dans notre beau pays. ■



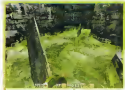
POD MOINS DEUX ROUES



Nous avons enfin pu dénicher les premiers écrans de **XLRS**, qui n'est pas le petit frère de **R202** mais bien la course de motos futuriste dévoilée par Europress lors du dernier E.C.T.S. Avec ses allures de **POD**, ce jeu semble être un croisement entre le titre **Ubi** et **WipeOut**. En plus des courses en elles-mêmes, dotées de tracés complètement fous et de nombreux raccourcis, les pilotes pourront s'affronter à l'aide de diverses armes offensives ou défensives. Il ne nous reste plus qu'à espérer que le jeu sera aussi bien suivi que l'est **POD** (nouveaux circuits, nouveaux véhicules..., via un site Internet). ■

Mise à jour d'un Virus

Suite officielle de **Virus**, un jeu sorti dans les années 80 sur ordinateur **Archimède**, **Virus 2000** s'est offert les services de **Frontier Development**. Une équipe de développement dont le fondateur n'est autre que **David Braben**, à l'origine d'Elite 1 et 2 (fon éditorial de parler du 3, First Encounters, inutile de se fâcher avec le monsieur). Prévu pour cet été, **Virus 2000** reprend globalement le principe du jeu original. Vous dirigez un appareil multitaillé capable de voler, de se déplacer sous l'eau ou sur coussin d'air. Votre objectif consiste à stopper l'expansion d'un virus en éliminant les vecteurs de la contagion. Évidemment, ces « vecteurs » sont d'ignobles créatures de type résolulement insectoïdes. Votre vaisseau est donc équipé d'un véritable arsenal, que vous pouvez recharger en récupérant les bonus disséminés sur la carte. ■



Flexion, EXTENSIONS !

Hexen II et Quake II attendent le printemps pour voir leur durée de vie prolongée d'une extension. La société **Raven** s'est occupée de celle consacrée à **Hexen II** : **Portal of Praevus**. Les **Dorschheid**, le **Lead Artist**, a révélé lors d'une interview on-line que cet add-on comprendrait 300 nouvelles textures, de façon à donner une touche unique aux deux nouveaux environnements : le château et le Tibet. Trois nouveaux monstres avec de nouvelles animations seront aussi ajoutés, dont un **Yik** et **Brad Pitt**. Mais la grosse nouveauté sera incontestablement le nouveau personnage féminin, un démon (normal), doté de quatre nouvelles armes. L'extension de **Quake II**, **The Reckoning**, sera développée par **Natrix** (Redneck Rampage, Cyberia 2). Au menu : trois nouvelles armes, dont une serait un « fusil à particules qui décoche un tison mortel », dit le dossier de presse. Je ne sais pas ce que cela signifie exactement, mais en tout cas ça a l'air méchant. Et les trois nouveaux monstres noirs au yaourt depuis des semaines devraient l'être également. ■



Kangourou plus plus

40 ans ont passé depuis la grande guerre de 2014, les Chaps ont définitivement disparu de la surface de la Terre. Et les rocking-chairs n'ont pas eu plus de chance. Il ne reste plus que trois peuplades : les Survivants, les Mutants et les Robots. Depuis K.K.N.D. premier du nom, ils n'ont pas cessé de se taper dessus pour contrôler la surface de la planète, du coup, ils se sont vachement améliorés. Dans K.K.N.D. 2, les Survivants ont encore plus envie de survivre, les Mutants ont eu 40 ans pour parfaire leur fiffing et les Robots autant d'années pour ruminer leur haine ancestrale envers les inventeurs de la boîte de conserve. Trois nouveaux décors ont été ajoutés : un urbain, un désertique et un compagneard (et oui, l'herbe a repoussé). De nouvelles unités aériennes et naphibies sont également prévues, mais qu'un système d'ordres plus poussé (parotille, waypoints, défense, etc.). Beam Software, le développeur autrichien, nous promet aussi une quarantaine de missions, ainsi qu'une structure de jeu non-linéaire. Rien de très neuf donc, mais le bond est immense par rapport au premier épisode. ■



EN AVRIL NE TE DÉCOUVRE PAS D'UN...



Ils en récupérant sa démo jouable sur le site suivant : www.forsaken.com/forsaken/. La sortie du jeu a en effet été repoussée au mois de mai. ■

Les petits gars de chez Acclaim ont trouvé une solution imparable pour attirer l'attention de l'internaute en vadrouille. Jugez-en par vous-même ! Si avec une page de présentation comme celle-ci, la démo de Forsaken ne devient pas le programme le plus téléchargé du mois de février, je veux bien me faire moine (Ndrr : ça ne changera pas grand-chose...) ! Les plus impatients pourront jeter un œil à ce très prometteur Descend-



Ça Jazz chez les lapins

Sans nouvelles de Jazz Jackrabbit 2 depuis maintenant de nombreux mois, nous avons récemment appris que ses droits de distribution en Europe ont été acquis par Project 2 (réah). Initialement publié par Epic, ce jeu de plates-formes met une nouvelle fois en scène le fameux lapin vert, accompagné cette fois-ci de Spaz, son double siphonné. Toujours en 2D, Jazz Jackrabbit 2 est dorénavant doté de graphismes SVGA et de toutes les options Multijoueur possibles et imaginables (à quatre sur le même écran, via Internet, etc.). La norme actuelle étant plutôt aux

Pandemonium et autres clones de Mario 64, ce titre pourrait bien être le dernier jeu de plates-formes 2D. Composée de plus de 40 niveaux, cette suite sera très certainement vendue avec la version complète du premier épisode courant mars. ■



LES VISITEURS LE JEU

SCR PC CD-ROM

"MORTECOUILLE
CE JEU
EST DIABLERIE !"



He débarquent chez vous
en mars

www.forsaken.com



• Les magazines Auchan et notre confrère **Netsurf**

essayeront de faire appréhender les vertus du Net au grand public à l'occasion de la semaine française de l'Internet qui se tiendra du 20 au 27 mars prochain.

• Si vous n'avez pas trouvé le test de **Starcraft** dans ce numéro, sachez que rien n'est moins normal. Le test est maintenant prévu pour le mois prochain (PS : ce message sera ajouté dans les Brèves du prochain numéro).

• Une petite note concernant la sympathie initiale de **Romain Lorilloux**, qui a compilé sur son site le contenu de tous les CD Gen4 depuis le numéro 73. Voici l'adresse du site : www.mygate.org/03/assault/index.htm

• Voici une adresse à découvrir : www.bubbling.com. Français et gratuit, ce site est dédié aux forums de discussion tournant autour des thèmes du jeu vidéo, de la BD, du ciné, etc.

• **Burnout**, la simu de dragsters de **Bethesda Softworks** développée en collaboration avec le magazine *Hot Rod*, a été repoussée de quelques mois. Sa sortie est planifiée pour mars/avril aux États-Unis.

double la mise

Que diriez-vous d'un petit point sur les occasions ludiques du mois ? Commençons par **Virgin** qui nous propose pour février/mars deux packs dans sa collection **Double Jeu**. Le premier compile **Pandora Directive de Access** (la suite de *Under a killing Moon* avec *Tex Murphy*) et *Lost Eden* de *Cryo* (avec plein de dinos en images de synthèse). Tandis que le second réunit deux jeux d'aventure *Star Trek : Judgment Rites* et *25th Anniversary*, tout deux de *Interplay*. Enfin, **Mindscape** a mis à jour sa collection **Packs Alliances** avec cinq nouveaux titres, dont *Bucannor* et *Les Batailles du Pacifique* (env. 370 F.), ainsi que *Final Liberation* et *Star General* (env. 370 F.).



Comment résister au plaisir de faire le point sur l'avenir de **Battlecruiser 3000AD**. Vous savez, le jeu maudit de **Derek Smart**, sorti en octobre 96 au grand dam de son auteur. Et pour cause, d'une lenteur affligeante, bourré de bugs, le jeu fut finalement retiré de la vente en France. **Derek** poursuit depuis sa croisade en solitaire et prépare en ce moment la version 2.0 (The Developer's Edition) de son bébé. **Native 3Dfx**, cette version compilera bien sûr tous les patches de la première version. www.b3000ad.com/products/products.html.

De Grey ou de force

Et hop, un *add-on* pour **Dark Colony**, le C & C-like qui pisse le sang de partout ! Cette fois-ci, pourtant, c'est essentiellement au cœur de la jungle que les *Acrogens* (humains) et les *Grey (aliens)* vont se perfoir/déchiquoir les viscères dans la joie. Nous devons d'ailleurs à cet environnement spécifique - la jungle - l'unique apport de cette extension en terme d'intérêt tactique : les ennemis peuvent se dissimuler dans la végétation. Pour le reste, comptez deux campagnes de huit scénarios chacune, une nouvelle unité par race, un artefact original et quatre scènes cinématiques supplémentaires... rien de plus. Alors bien sûr, si vous avez apprécié **Dark Colony**, vous retrouverez ses décors soignés, sa gestion de l'alternance nuit/jour, ses créatures gratées, ses rivières de sang et autres explosions spectaculaires. Ceci dit, seize missions bien conçues ne justifient peut-être pas qu'on lâche plus de 150 balles pour cette extension, intitulée **The Council Wars** ! Ah... euh, cet *add-on* vaut moins de 130 F. ? Bon, alors...



DUKE FOR PRESIDENT !



GT Interactive a profité du récent scandale de la Maison Blanche pour se faire un petit peu de pub sur le dos de Clinton. La compagnie a en effet « interviewé » **Duke Nukem** (dont elle est le distributeur aux États-Unis) sur l'attitude du président envers ses secrétaires. En voici un morceau choisi : « Si ce pays voulait un cœur de jupons pour président, il m'aurait

élu, bordel ! » GTI a, d'autre part, vendu la licence de son personnage au fabricant de jouets **ReSaurus**. La figurine **Duke** peut être commandée à l'adresse suivante : www.resaurus.com/dukepage1.html. Qui a dit que les commerciaux manquaient d'imagination ?

One more chance

Tout le monde a droit à une deuxième chance. **Psygnosis** ne fait pas exception à la règle avec la sortie prochaine de son **Formula One 1997**. Après une première mouture très décevante, l'éditeur nous promet mants et merveilles avec cette nouvelle version.



Direct3D et optimisé pour de très nombreuses cartes (3Dfx, Rendition, ATI, PowerVR, etc.), **Formula One 1997** propose désormais une vue du cockpit, un modèle de pilotage plus spectaculaire (le jeu est toujours orienté « arcade ») et des graphismes nettement plus chatoyants. Test le mois prochain.

UN PAQUET DE CHIPS(ET)

Nos amis de Intel viennent de dévoiler leur premier chipset d'accélération 3D, l'Intel740. En attendant des annonces de constructeurs prêts à les monter sur carte, il faut savoir que ce chipset ne s'adressera pas à tout le monde. En effet, il est optimisé pour ne fonctionner au mieux qu'en AGP et avec un PII ! D'un autre côté, Intel annonce aussi pour fin 98 sa nouvelle version du MMX, Katmai, qui permettra en particulier l'exécution d'instructions MMX en virgule flottante. Comme par hasard, cette annonce intervient seulement quelques mois après celle du K6 3D d'AMD, déjà conçu pour exécuter ce genre d'instructions... Pour une fois, ça fait du bien de voir Goliath courir après David ! ■

Concours Fallout

Si vous souhaitez trouver dans *Fallout 2* un personnage portant (librement) votre nom, il vous suffit de répondre correctement aux questions ci-dessous. Et d'être le premier à le faire !

1 - Lequel de ces trois designers n'a jamais travaillé sur *Fallout* ?

- a/ Tim Cain.
- b/ Bill Roper.
- c/ Chris Taylor.

2 - Quelles sont les premières créatures hostiles rencontrées dans le jeu ?

- a/ Des mutants.
- b/ Des goules.
- c/ Des rats.

3 - Quel est le numéro de votre abri atomique ?

- a/ 13.
- b/ 15.
- c/ 17.

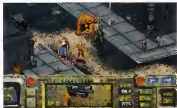
4 - Que représente le karma ?

- a/ La réputation du joueur.
- b/ Sa disposition à trouver des lieux secrets.
- c/ Sa faculté à obtenir des tirs « Critique ».

5 - Lequel de ces trois personnages ne peut pas vous accompagner au cours du jeu ?

- a/ Tycho.
- b/ Maxson.
- c/ Ian.

Les réponses devront être envoyées avant la fin du mois de mars à l'adresse e-mail suivante : frfallout@interplay.com. ■



Une conduite très sportive...



AM ANNEX

SEGA PC

SEGA
SPORTS

Tout a commencé par un petit matin d'hiver (le 02/02/98 pour être précis). Alors que nous étions tous en train de boire le premier café après le réveil,

Thierry apparut dans un beau manteau noir. Fier d'exhiber sa nouvelle acquisition qui, selon ses dires, ferait tomber les filles, il conclut que cela lui conférait un petit air d'Albator, le célèbre pirate à cape noire. Il décida alors de faire ses premiers pas de flibustier de l'espace sur la version bêta de Descent : Freespace. Ses résultats furent plutôt pitoyables : seize missions, quinze fois tué et une fois en conseil de discipline pour avoir shooté ses compagnons de vol. Furieux, il partit dans un grand effet de manteau noir, continuer ses news. C'est donc à moi que fut confiée la tâche de vous présenter ce prochain soft de chez Interplay.

Descent : Freespace s'annonce comme une sorte de X-Wing et de Wing Commander, sans Vador ni capi-



Interplay a décidé de refondre totalement sa série Descent. Résultat, à mi-chemin entre Wing Commander et X-Wing, Descent : Freespace s'annonce comme un nouvel I-War. Dans l'espace, les moteurs vont hurler de bonheur et les lasers vont les faire taire.

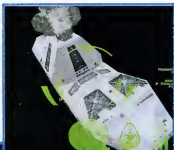
taine Blair. Pas d'intrigue non plus du genre : ils sont méchants mais le sont-ils vraiment ? Ou : sommes-nous les vilains ? Non, ici, le monde se divise en deux clans : les gentils terriens et les méchants aliens. Comme ça, vous saurez qui il faut abattre !

No, no, there's no limit !

Descent : Freespace s'annonce comme la suite de Descent (1 et 2) mais se déroule dans l'espace. Pas de mur, pas de limite, pas de temps à perdre. Bref, un décor de petites zétoiles agrémentées de nova colorées et de trous noirs. Par-ci par-là, quelques vaisseaux fendent l'espace dans un bruit de chat qui couine. La version présentée ne contenait pas de scènes cinématiques et ne permettait pas de choisir plusieurs types de vaisseaux. Cela sera disponible dans la version finale. Pour l'instant, ce sont une campagne et une trentaine de missions qui vous sont proposées, de l'escorte de cargo à l'éradication des adversaires. Le jeu ne tournait que sur un gros PC à base de 3Dfx, mais Interplay nous assure que cela sera corrigé. En attendant, Descent : Freespace se présente de la sorte : un cockpit géant vous permet d'avoir une large vision du champ d'action. Seuls le viseur, les cibles, les messages, les dégâts et

Le retour d'Albator

Descent : Freespace



Descent : l'expérience

la vitesse sont à l'écran. Une multitude de touches vous permettent de faire un nombre inimaginable d'actions : prendre pour cible tout ce qui vous passe par la tête, positionner votre vitesse par rapport à la cible, sélectionner différentes armes, voir un plan 3D de l'action, envoyer des messages, choisir votre intensité de bouclier, et j'en passe et j'en oublie. Au total, tout le clavier est presque utilisé. Autant dire qu'un joystick du type Sidewinder Pro sera le bienvenu pour vous faciliter la tâche.

Les vaisseaux, quant à eux, ont déjà une sacrée gueule et les explosions sont d'un réalisme saisissant. Ces dernières ont peut-être tendance à pixelliser de près mais les traces laissées par les missiles, elles, sont vraiment convaincantes. Selon la réussite de vos missions, vous pourrez progresser et gagner du galon. Et moi qui suis poursuivi à longueur de journée par des tarés en uniformes qui brillent n'importe quelles aînies sous prétexte qu'ils ont quelques barrettes collées aux épaules, je peux vous dire qu'il vous faudra faire vite et bien pour obtenir de l'avancement. Le côté Multijoueur ne sera bien entendu pas oublié puisque vous pourrez vous brouiller la tronche jusqu'à douze par réseau. Autant dire que ce simulateur spatial est très attendu ici, ne serait-ce que par notre petit Albatour qui a des choses à prouver. ■

Cedric Gasperini

Des monstres de puissance...



AM ANNEX

SEGA PC

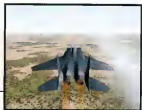
SEGA



Les nostalgiques de F-15 III de Microprose vont se réjouir, car un de ses créateurs, Andy Hollis, nous offre enfin (sous le label Jane's), une suite digne de ce grand classique. Ce simulateur vous offrira deux campagnes senti-dynamiques : l'une basée sur l'incontournable Guerre du Golfe, l'autre, fictive mais non moins crédible, au-dessus des montagnes de l'Iran. Comme d'habitude chez Jane's, le réalisme de la simulation devrait se conjuguer avec des graphismes superbes !

Plus haut dans les cieux !

F-15



Éditeur : Electronic Arts/Jane's

Date de sortie : avril





SEGA Touring Car Championship



- Conversion sans faille du jeu d'arcade.
- Sensation de vitesse extrême allée à une conduite très sportive.
- 5 circuits très variés dont 2 cathés.
- Les performances de chaque modèle sont identiques à leurs caractéristiques réelles (différents réglages et paramètres physiques).
- Chaque voiture est représentée avec un grand soin du détail (logos des sponsors, aérodynamisme, bruitage réaliste des régimes moteurs...)
- Mode 2 joueurs en écran split.
- Jouable jusqu'à 3 en réseau.

À partir d'un PC Pentium 50 Mhz
(133 recommandé) avec Windows 95.



SITE WEB : <http://www.sega-mag.fr>



AM ANNEX

SEGA PC



Le jeu vidéo, c'est bien connu, réagit aux modes avec la même intensité qu'une adolescente de 14 ans. Il suffit qu'un titre ait du succès, pour qu'une nuée de clones apparaissent dans les mois qui suivent. Le succès de Moto Racer, par exemple, n'est pas étranger à la sortie de Red Line Racer. La démocratisation des cartes 3D non plus d'ailleurs. Optimisé 3Dfx, Pentium II, MMX, Force Feedback et AGP, ce jeu d'arcade joue la carte de la pluralité. Si la réalisation de Red Line est à porter au crédit de Criterion Studios, son concept a été mis au point des deux côtés de la Manche. Ubi Soft a ainsi participé activement à la conception du jeu. Fort de l'expérience acquise au cours du développement de Pod, l'éditeur français a misé sur une réalisation à la pointe des technologies actuelles, et sur un support Internet important. Un éditeur, accompagné de modèles graphiques (moto, perso, circuit), sera ainsi disponible sur le Net à la sortie du jeu. Cet éditeur permettra au joueur de créer ses propres personnages (pour peu qu'il possède les outils graphiques adéquats) et de les utiliser directement dans le jeu. Circuits et motos devront en revanche passer par les ordinateurs de Criterion Studios avant d'être implémentés dans le jeu. Ubi Soft nous promet d'ores et déjà la disponibilité d'une nouvelle moto et d'un nouveau personnage tous les mois, et ce durant un minimum de six mois après la sortie de Red Line. L'importance du suivi accordé au jeu dépendra en fait de son succès, ce qui paraît en ne peut plus logique.

Miroir, mon beau miroir

Si la création d'un service Multijoueur on-line (un équivalent au Game Service de Pod) n'a pas été confirmé, on sait déjà qu'il sera possible de réunir huit joueurs via modem, réseau ou connexion TCP/IP. Deux joueurs pourront également se mesurer à l'aide d'un simple câble Null Modem. Si l'aspect Mul-

tijoueur de Red Line Racer revêt une grande importance, le jeu Solo n'a pas pour autant été délaissé. Les concepteurs se sont ainsi arrangés pour assurer au joueur un challenge perpétuel. En début de partie, seuls trois circuits sur dix, et trois motos sur huit sont accessibles. Ils correspondent au groupe A. Si vous finissez le groupe A, vous accédez au groupe B, comprenant trois motos et trois circuits supplé-



C'est une conspiration européenne ! Les Français nous préparent Moto Racer 2, les Italiens, Super Bikes et les Anglais, Red Line Racer. De là à penser qu'ils se sont donné le mot, il n'y a qu'un pas... Enfin une route... Ou plutôt deux en fait.

Easy Rider Turbo Plus

Red Line Racer



mentaires ; puis au groupe C, comprenant encore deux motos et deux circuits. Une fois le groupe C fini, en niveau normal ou difficile, le mode Miroir apparaît pour vous permettre de réitérer vos exploits (sur les circuits présentés en sens inverse) ! Et ce n'est pas fini ! Si vous parvenez (et je souligne le « si ») à finir les huit premiers circuits du jeu en mode Miroir, vous gagnerez des véhicules (vous noterez que je ne parle pas de « moto »...) cachés, ainsi que les circuits 9 et 10 du jeu (groupe D). Ouf... Autant vous dire que la durée de vie de Red Line Racer est loin d'être négligeable. D'autant que vos succès en Solo influeront sur le mode Multijoueur, le fait de pouvoir piloter les dernières motos du jeu étant un avantage indéniable. Chacune des huit motos du jeu possède en effet des caractéristiques prédéfinies (vitesse, accélération, maniabilité, freinage) qu'il sera impossible de modifier. Certaines motos seront également plus ou moins adaptées à



tel ou tel circuit. Les dix circuits du jeu se partagent, quant à eux, six environnements et seront égaillés de façon aléatoire par la tombée de la nuit, une chute de neige ou de petites averses. Contrairement à Pod, les circuits ne comprennent pas de raccourcis. Il sera par contre possible de gagner du temps en coupant légèrement la piste ou en s'aidant de certains éléments de décor (quelques rochers peuvent servir de tremplin d'appoint par exemple). Complet, graphiquement très soigné, Red Line Racer semble bien parti pour marquer les esprits. Il ne nous reste plus qu'à juger de sa jouabilité et de la qualité de son animation sur de petites configurations, les auteurs nous assurant 30 images par seconde sur un P166 avec 3Dfx, 25 images par seconde sur P133 et jusqu'à 60 images par seconde sur un PII ! ■

Thierry Falcoz



vous êtes

NOUS POUVONS FAIRE



JEU D'ÉCHECS (réf. 2621)
Un superbe jeu d'échecs en 2D en 3D.



JEU DE DAMES (réf. 2534)
Un partenaire de choix et une panoplie très complète de fonctions.



ECHECS 5 VARIANTES (réf. 2630)
Jouer autrement votre passion des échecs.



POKER (réf. 2567)
Dans une ambiance «saloon», abattez vos cartes.



Tama The Goshi Island

Un adorable dinosaure inexpérimenté et malicieux que vous devrez éduquer. Tama marche, pleure, rit, se moque, mange, boit, regarde la télévision, écoute la radio, se lave, cligne des yeux, secoue la tête, vous quitte quand il est très en colère...

Vous devrez le nourrir, le récompenser, le punir... Offrez à votre PC ce charmant petit compagnon et donnez lui toute votre affection ! (réf. 2770)

ou plutôt... QUELQUE CHOSE POUR VOUS...

Choisissez, parmi la gamme Jeux de Sybex Original Software, ceux qui vous feront le plus vibrer : plateau, cartes, réflexion, shoot 'm up, arca-
de... On sait ce que c'est... Tous les goûts sont dans la nature !

128 F

SEULEMENT
le jeu PC en VF
CD-ROM pour
Windows



MECANOÏD (n° 2674) 148 F

Le plus beau casse-briques d'Arcade. Solus !



GREEDY (n° 2852)
Une petite faim ? Alors, tous
sur les fantômes !



TO BE FRUITS (n° 2857)

Un super jeu de réflexion plein de vitamines !



FITUP (n° 2853)

Et si on jouait à...



SYBEX

SYBEX ORIGINAL SOFTWARE

**CONFIGURATION
REQUISE :**
Pentium 75, W95,
lecteur CD-ROM,
8 Mo de RAM,
carte son.

à défaut commandez sur Minitel 3615 Sybex ou sur le Web : www.sybex.fr ou en téléphonant au 01 44 12 61 30

En vente chez votre revendeur habituel



Deux mois après le premier Uta Soft, c'est à la sortie en jeu de stratégie en temps réel et au sujet des ressources, affablies en 3D, et des unités de combat et des unités de construction.

Les jeux vidéo, c'est pire que les brebis : donés à la vitesse de l'éclair par des éditeurs peu scrupuleux, ils n'ont même pas le loisir de faire la une des journaux. Cependant, les développements de Uprising et de Battle Zone ayant été presque simultanés (y aurait-il eu une fuite ?), doit-on parler de clonage ou de coïncidence ? Non seulement Battle Zone permet de construire unités, bâtiments et upgrades, mais il est aussi situé dans le même contexte futuriste. Si les deux softs proposent effectivement une refonte identique du jeu de stratégie

On a flingué sur la Lune

Battle Zone

en temps réel en remplaçant la vue isométrique par une vue en 3D subjective, ils semblent heureusement diverger sur plusieurs points. L'histoire, tout d'abord, n'est pas du tout la même. Dans *Battle Zone*, Américains et Russes se battent sur la Lune pour la collecte d'une ressource extraterrestre. Comme il sera possible de jouer les deux camps (et ainsi de bénéficier, comme c'est l'usage dans la stratégie en temps réel, de deux technologies et types d'unités différents) on peut déjà être sûr d'avoir un bon choix de boîtes de conserves. Tanks, soldats, engins volants, canons, tourelles, ce sont en tout 30 unités qui combattront sur le sol lunaire à coup de mines, de lasers, d'explosions, de balles traçantes et de coups de poing !

Ayez pitié de vos ennemis

Accéléré 3D mais tournant également sans carte magique, *Battle Zone* s'annonce très prometteur en dépit de la sortie antérieure d'*Uprising*. Voici les avantages que devrait comporter le challenger :



des textures détaillées accusant peu d'effets de flou (donc des graphismes extrêmement soignés), des missions stratégiques dans la lignée de celle de *I-War* (donc pas d'éradication systématique d'une base ennemie), une simulation très réaliste des différents engins, de nombreuses unités et une bonne interface.

Après avoir carbonisé du Russe durant quelques heures, on peut d'ores et déjà annoncer qu'une bonne partie de ces promesses sont tenues et que l'intérêt pourrait effectivement bien être au rendez-vous. À la tienne *Kamarad* ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



Peut-être aurons-nous une bonne surprise, mais il faudrait que les développeurs travaillent un peu leurs scénarios. *Armor Command* nous refait le coup de la guerre intergalactique entre humains et extraterrestres. Ah ! C'est étrange, mais il semblerait que le sujet commence légèrement à saturer (après tout, il n'y a eu que *Warwind*, *Dark Colony*, *Starcraft*, *Conquest Earth*, etc., sans compter les shoot'em up). Il est d'ailleurs étonnant que des anciens de chez LucasArts (ils composent l'essentiel de l'équipe du jeu) ne se soient pas davantage penchés sur leur histoire. Cela dit, dans un jeu de stratégie en temps réel, ce qui importe, c'est la stratégie et les combats. Et de ce côté-là, nous devrions être gâtés.

Dans la tradition de *Dungeon Keeper*, *Armor Command* proposera deux types de représentation : une vue du dessus à la *Total Annihilation*, et des vues « troisième personne ». Il suffit effectivement de sélectionner une unité quelconque, et d'appuyer sur la barre d'espace, pour se retrouver juste derrière dans l'environnement en 3D, que l'on voyait d'en haut la seconde d'avant ! On pense évidemment à *Uprising* et à *Battle Zone* (voir news dans ce numéro) qui tentent tous les deux d'innover, en abandonnant



La stratégie en temps réel est un genre qui n'est pas près d'être abandonné : des anciens de chez LucasArts achèvent effectivement un soft tout en 3D, dont la représentation pourrait bien surprendre. L'originalité serait-elle au rendez-vous ?



complètement la vue en 3D isométrique traditionnelle. Cependant, la vue en 3D subjective de *Armor Command* ne transformera pas le jeu en shoot, puisque tous les éléments (unités, bâtiments) répondront encore à la souris.

On combattrait donc du côté humain ou alien, grâce à des technologies spécifiques à chaque camp. En revanche, la collecte de minerai, la construction de bâtiments et la production d'unités devront être mises en œuvre des deux côtés. Espérons que les systèmes d'*upgrade*, de recherche et de développement, sortent un peu des sentiers battus et fassent un peu oublier les derniers jeux du genre.

L'affichage, quant à lui, devrait être assez réussi : bénéficiant d'une accélération 3D, *Armor Command*

Menace intergalactique ?

Armor Command



proposera des textures dans tous les sens, des explosions à gogo, des reliefs colorés ainsi que des tirs laser fournis. Vallées, canyons et collines représenteront sûrement d'excellentes cachettes pour établir ses bases. Il est juste regrettable qu'il soit impossible de construire ou de se rendre sur les élévations, et qu'elles ne servent qu'à limiter le champ de vision. Il sera néanmoins impressionnant de pouvoir changer d'échelle en cours de jeu et ainsi de découvrir installations, unités et reliefs en vue quasi subjective. Les unités devraient être assez variées puisque l'on trouvera des chars lourds ou légers, des lance-missiles, des hélicoptères, des bombardiers, des transports de troupes aériens, des lance-mines (? !), des soldats, etc. Elles pourront toutes être améliorées deux fois, grâce à l'habituelle recherche technologique.

Pour veiller à la durée de vie de leur jeu, l'équipe des développeurs (à qui l'on doit Postal), a prévu 44 missions en tout. Elles seront tactiques et comporteront souvent plusieurs types d'objectifs pas forcément destructifs. Il pourra, par exemple, être question d'aller délivrer des prisonniers discrètement et d'éviter les explosions et les tirs intempestifs...

Finalement, cet Armor Command s'annonce très prometteur. La version que nous avons eue tournait très bien à partir du Pentium 133 (équipé d'une 3Dfx) avec tous les détails activés. Normal, le jeu utilisera la librairie Glide, mais également DirectX, et devrait exploiter aussi toutes les cartes 3D du marché en mode Natif. On peut donc raisonnablement compter sur un jeu (un peu) différent, bénéficiant d'une bonne animation, de graphismes soignés et d'une certaine originalité. ■

Luc-Santiago Rodriguez



Mon premier jour de travail officiel fut le 9 juin 1997. La veille, j'avais reçu un coup de fil de Peter (Molyneux). Il semblait perturbé : "Hé, Steve. Tu sais, tu aurais dû commencer demain matin à 9h30. Cela ne te dérangerait pas de débiter plus tard, disons vers 13 heures ? Parfait !" Jusqu'à maintenant, on ne m'avait jamais demandé d'arriver en retard à mon travail ! Travailler chez Lionhead s'annonçait vraiment comme une expérience différente...

» Comme je l'ai découvert plus tard, la culture de travail de Peter Molyneux brisait toutes les règles pré-établies. Les programmeurs arrivaient tous les jours entre 10h et midi. Je m'en suis tout d'abord sérieusement inquiété. Si tout le monde travaille six heures par jour, combien de temps va durer le développement de notre premier jeu ? Mais ce que je ne savais pas encore, c'était combien chaque employé aimait son travail. Les programmeurs quittent en effet le bureau vers 19 heures en moyenne, mais ils "emportent" habituellement leur PC chez eux. Souvent, même après être sortis tard le soir, ils passent quelques heures de travail sur le projet. Et les sessions de ce genre, qui durent jusqu'à 3 ou 4 heures du matin, sont plutôt courantes. De cette manière, Peter, Mark (Webley), Tim (Rance) et Demis (Hassa-



Voici la suite de notre entretien avec Steve Jackson. Cet ex-chroniqueur du Daily Telegraph est devenu un des cofondateurs de la nouvelle société de Peter Molyneux. Il nous livre à bâtons rompus le début d'une grande aventure: la création de Lionhead.



bis) ont développé toutes les bibliothèques de fonctions et outils de base de Lionhead grâce auxquels le moteur du jeu (Ndrl : Black and White en développement) s'est construit en moins de sept semaines. En plus, il a fallu repartir quasiment de zéro, puisque les jeux Lionhead fonctionneront au minimum en 800 x 600 en millions de couleurs (on est loin du simple SVGA !).

Un certain caractère

» La dernière recrue de l'équipe a été Demis Hassabis, 21 ans, le "Einstein" maison de Lionhead. Alors qu'il affirme n'avoir absolument pas révisé pour ses examens finaux, Demis a obtenu en milieu d'année un double diplôme de science à Cambridge. Lorsqu'il avait moins de 13 ans, il était le meilleur joueur d'échecs au monde dans sa catégorie. Au mois d'août dernier, à l'olympiade des jeux de réflexion qui se tenait au Royal Festival Hall à Londres, il a gagné pour l'Angleterre cinq médailles d'argent et une de bronze, finissant en seconde position du tournoi (Demis étant Demis, il fut énormément déçu de ce résultat "L'année prochaine, je gagnerai !").

» Peter a rencontré Demis lors d'un concours de "création de jeu", organisé par le magazine Amiga Power en 1990. Il avait 14 ans à l'époque et savait qu'il ne pouvait pas gagner le premier prix : un emploi chez Bullfrog. Il avait alors participé au concours, simplement pour voir Peter Molyneux en personne. De cette rencontre découlait Theme Park



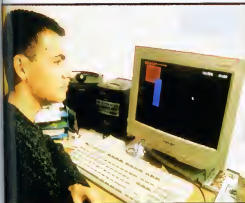
Lionhead (2^e partie)

Un homme

que Demis et Peter concurent et écrivirent, et qui s'est vendu à plus de trois millions d'exemplaires !

» Imaginez un mélange entre Gollum et Mowgli ! C'est Demis. Une de ses petites amies l'a décrit comme une sorte de Mogwai que chaque femme désire mater ! Il a un enthousiasme débordant pour tout et n'importe quoi, mais plus spécifiquement pour tous les jeux et tout ce qui touche au Football Club de Liverpool. Lorsqu'un bug apparaît dans un de ses programmes, il bondit hors de son siège, pestant et hurlant : "Quelle mer... ! Qu'est que c'est que ce bordel... ? Fais ch... ! C'est ce pu... de C++... Je vais lui arracher les cou..." Même s'il est doté d'une intelligence exceptionnelle, Demis est très nerveux et il "s'échauffe" très vite. Peter, qui est incorrigible, adore le taquiner juste pour se délecter de ses éclats. Au milieu du CD de Terra Firma et de paquets de chips, le bureau de Demis est recouvert de livres du genre : Mathématiques pour Ingénieurs et Scientifiques, Ingénierie Mécanique : la dynamique ou La vie artificielle 2. Il est en train d'élaborer un moteur respectant les lois physiques pour l'univers du jeu. L'idée de base serait la suivante : si une voiture explose, un fragment de métal passe alors à travers une vitre voisine en la faisant exploser. Un éclat de verre est alors projeté vers un arbre, touchant une feuille au passage, qui tombe alors doucement vers le sol. Le moteur de Demis autorisera ce genre d'interaction avec toutes les lois physiques qu'elles impliquent. Comment ? Je ne peux même pas me l'imaginer... »

Propos recueillis par Didier Latil



de génie

STOP

BONNES AFFAIRES

ABONNEZ-VOUS



Recevez

GEN4

Abonnement

1 an

290 F

au lieu de 418 F

+
1 CD-Rom
chaque mois

Recevez

GEN4

Abonnement

6 mois

149 F

au lieu de 228 F

+
1 CD-Rom
chaque mois

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage :

GÉNÉRATION 4 - Service Abonnement

55, route de Longueuseu 91387 Chilly Mazarin cedex. Tél : 01 64 54 76 89

☐ Abonnement 1 an (11 numéros) **290 F** (étranger & Dom-Tom 370F)

☐ Abonnement d'essai 6 mois **149 F** (étranger & Dom-Tom 200F)

☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre

☐ Carte bancaire : Exp. : .../...

Adresse de réception de l'abonnement :

☐ M. ☐ Mme

Nom :

Prénom :

Société :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays : Tél :

Date : Signature :

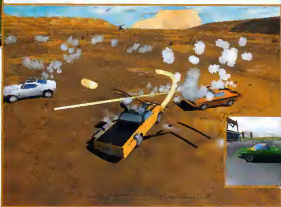
81988

Après avoir sorti une version non-accélérée 3D de *Interstate'76* et bombardé leur site de patches plus nuls les uns que les autres, Activision s'est finalement décidé à rendre justice à l'un de ses meilleurs titres 97. Initialement prévu sous la forme d'une extension, *Nitro Riders* (ex-Nitro Pack) sera finalement un « stand alone ». Vous n'au-



rez donc pas besoin de l'76 pour y jouer. Et c'est tant mieux. Le joueur gagne un jeu à petit prix (env. 200 F) doté d'un moteur (enfin) performant. Ce qui n'aurait pas forcément été le cas avec une extension. Optimisée pour les cartes 3Dfx et Rendition, ainsi que les cartes compatibles Direct3D, cette nouvelle version pourrait presque passer pour une suite. Je dis « presque » parce que *Nitro Riders* ne comporte pas de réelles nouveautés, mais simplement de très nombreux ajouts. Il sera ainsi possible de jouer plusieurs personnages, dont Taurus, Jade et Skeeter. En plus de 18 nouvelles missions Solo et 25 missions Multijoueur, vous trouverez neuf nouvelles voitures susceptibles d'être équipées de six nouvelles armes. Un gros effort a été porté sur le Multijoueur dont la gamme d'options a littéralement implosé (c'est Fred

Avec *Interstate'76*, Activision était parvenu à rajeunir la simulation automobile en lui donnant un coup de vieux. Il tente maintenant de renouveler le paradoxe avec un nouveau jeu, reprenant l'ambiance seventies et les personnages de l'76.



qui va être content). Un mode Capture du Drapeau est désormais accessible, ainsi qu'un mode Course. Il sera aussi possible de jouer en équipe. Le joueur « serveur » pourra également limiter l'armement, entrer un mot de passe ou encore fixer un nombre maximum de *killed* (de points ou de minutes en fonction du mode de jeu). Activision s'est également arrangé pour éradiquer les voitures « modifiées » des parties Multijoueur. ■

Thierry Falcoz

... in the storm

Nitro Riders

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Activision-Idol Soft / Série : auto



Photo : Piv

Carte accélératrice VIPER v330 réservée à tous les mordus de la performance.

- Processeur 128 bits idéal pour l'accélération des systèmes professionnels ou ludiques.
- Supporte Direct 3D et Open GL.
- Disponible sur BUS PCI ou AGP.
- Driver Windows 95 et Windows NT.
- Vraies couleurs en 32 bits jusqu'à 1152 x 864.
- Options sortie T.V. (Pal).

Pour plus d'informations, consultez le site web de Diamond : <http://www.diamond.de>



La Viper v330, nouvelle classe d'accélérateur, est spécialement dédiée à tous les "accros" de la vitesse, professionnels ou amateurs de jeux !

Équipée du nouveau processeur RIVA 128, la Viper offre des performances époustouflantes en 2D, 3D et affichage numérique. Avec ses fonctions multimedia avancée (sortie TV, vidéo plein écran MPEG-1 et supports multi moniteurs, la Viper est une plate-forme complète, tout en étant évolutive vers le DVD.

Pour plus d'informations sur la carte Viper V330 ou tout autre produit Diamond, contactez nos équipes commerciales ou consultez notre site Web.



Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

REVENDEURS : **alt Supersave** (Tél. : 01 44 93 80 00), **SURCOUF** (Tél. : 01 53 35 20 00), **L.C.D.A. Advance** (Tél. : 01 40 09 51 50).

Diamond Multimedia Southern Europe (Succursale) - 6, Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - France
Tél : 01 43 40 15 88 - Fax : 01 47 56 11 39

B&S Multimediale system AB B K2 00-49 B 151 266535, 00 49 11189 444415 00 00 1 408-335 7375, Numéros 00 48 851-266334
Agence Online (Göteborg) - DIAMOND

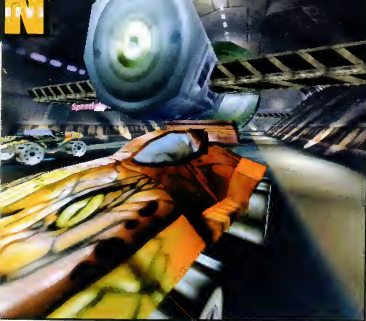
Ingram Micro
Tél : 03 20 88 58 00
Fax : 03 20 88 58 56

KARMA
Tél : 01 46 74 56 56
Fax : 01 46 74 00 37

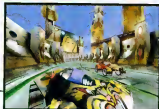
High Tech Services
Tél : 04 42 20 59 59
Fax : 04 42 20 59 23

Arrow Computer
Tél : 01 60 92 60 60
Fax : 01 60 92 60 69

Viper est une marque déposée de Diamond Electronics, Inc., utilisée sous licence.
Riva 128 est une marque commerciale de NVIDIA Corporation et SCS-THOMPSON Microelectronics.



Cette petite équipe parisienne de quatre personnes ne cesse de surprendre depuis le dernier E.C.T.S. Une première rencontre avec 3Dfx, une démo faite en un mois, d'un jeu de course de voitures, puis le projet lancé à pleine vitesse grâce à l'appui de 3Dfx. Pour tout vous dire, ils ont même été présents pendant deux semaines sur le site Next Generation avec Mad-Trax, considéré comme le *soft* 3Dfx du moment ! Très motivée, il semblerait que l'équipe de Rayland ait déjà un autre projet en développement...



Editeur : Rayland / Date de sortie : Euh... en 96 !

MAD-TRAX

STOP DIABOLIC PENTIUM II

vous avez trouvé!

Carte mère Pentium 2 ATX évol. 233-333Mhz
Chipset Intel 440LX AGP
512 Ko de cache intégrée au processeur
Contrôleur Ultra DMA/33 et port USB intégrés
Processeur Pentium II 233 MMX™
8 Slots (1 AGP + 4 PCI + 3 ISA)
Mémoire 32 Mo SDRAM 64 bits 10ns
Disque dur 3,2 Go Ultra DMA/33
Carte graphique AGP 3D 64 bits 4 Mo Rambus
Ecran 14" 1024x768 NE MPR2 Pitch 0,28 CE
Lecteur 3 1/2 1,44 Mo
Lecteur CD-ROM 24X PnP Multiread
Carte son comp. SB 16, son 3D, PnP, Full Duplex
HP 80W PMPO amplifiés sur secteur
Boîtier moyen tour ATX 250W norme CE
Clavier 105 touches PS/2 pour Windows 95
Souris compatible Microsoft PS/2

★
ZERO (0)
DEFAULT

★★★
DISPONIBLE
RAPIDEMENT

★★★
PC
PERSONNALISABLE

★★★
GARANTIE
5 ANS

★
PAIEMENT CB
OU ESPÈCES

★★★
3615
DIABOLIC MICRO



7049^{FTTC}

DIABOLIC MICRO

01 43 67 93 93

32, rue Basfroi 75011 PARIS - M° Voltaire - 11h à 19h sans interruption du Mardi au Samedi

• 3Dfx est parvenu à dépasser les 22 millions de dollars de revenus sur son dernier exercice fiscal de l'année 97, pour un bénéfice net de plus de 2 millions de dollars. Cet exercice est à marquer d'une pierre blanche pour la société, qui réalise ici son premier exercice positif depuis sa création en 94! ●

Mon Truck à moi

La folie des trucks semble avoir repris

Microsoft Monster Truck Madness 2

est en effet développé par Terminal Reality

(Cart Precision Racing) avec à la clef un tout

nouveau moteur 3D : le Phox 2. Ce dernier

mélange en fait deux technologies, la première

gère le terrain en 3D, tandis que la deuxième s'occupe de tout ce qui

est effets visuels. Le jeu possèdera une animation à 30 images par seconde

sur un Pentium 150 avec 3Dfx, douze nouveaux circuits, neuf nouveaux

engins, et autant de facteurs météorologiques (pluie, neige, etc.). Avec deux autres moteurs (Demon pour les jeux de rôle

3D vue externe, et Kage pour les jeux 3D en vue subjective), Terminal Reality est la quatrième équipe à proposer la licence de son moteur 3D à des développeurs tiers (après ID Software, Epic et Monolith). ■



APERITIF SUÉDOIS



Novastorm, fondée en 96, est une jeune équipe de développement suédoise en pleine quête de reconnaissance (et par la même occasion, de distributeurs). Pour mener à bien leur projet, ils travaillent d'arrache-pied à leur premier jeu, Genesis : Aperitif 7. Un premier jeu équivalent à une carte de visite, il fallait qu'ils en choisissent le genre avec soin. Leur choix s'est finalement porté sur le développement d'un jeu d'action/stratégie en 3D temps réel, à la Uprising. ■



Erre Gothica

Encore un titre sorti de nulle part, qui

reprenait le principe de MageSlayer

(GT Interactive) avec une vue 3D

du dessus. Annoncé comme un vrai jeu

de rôle, Gothica profitera des dernières

nouveautés en matière de 3D. Il utilisera

ainsi des modèles « Procedural » (générés aléatoirement par la machine), permettant de

peupler l'univers du jeu de créatures toutes différentes les unes des autres. Une bande

de gobelins sera ainsi composée d'individus aux attributs physiques et aux mouvements

propres. Développé par Timman Studios, avant tout comme une aventure Solo,

Gothica offrira également la possibilité de jouer à plusieurs. Le concept de l'aventure

est restructuré autour d'un monde très vaste, avec de nombreuses villes et donjons, des

cultures différentes et une magie basée sur plusieurs éléments. Ainsi le joueur pourra

mélanger le tout, pour créer ses propres sortilèges. Inutile de préciser que le moteur en 3D

temps réel du jeu a été développé tout spécialement afin de tirer partie de cartes

accélématrices 3D comme la 3Dfx. www.lgs.net/~timman/gmain.htm. ■



SCI s'achète une Xtrema Machine



SCI, les monstres responsables

de Carmageddon, s'apprêtent à faire

amende honorable avec **Xtrema**

Machine. Prévu pour cet été, ce jeu

d'action en 3D ne vous propose plus

d'écraser des passants, mais

simplement vos concurrents. Enfin un

jeu que nous allons pouvoir acheter la conscience tranquille, sans risquer de finir au journal de 20 heures, interviewé comme tueur multirécidiviste! Développé à partir d'un tout nouveau moteur 3D, Xtrema Machine sera tout spécialement optimisé pour la 3Dfx. Une version spéciale, ne comportant que quelques niveaux, devrait d'ailleurs être vendue en bundle avec la carte. La version finale sera bien sûr Glid et Direct3D. Le jeu en lui-même vous proposera de piloter un hovercraft dans des décors d'une surprenante interactivité. ■



SEITOU

Engagez-vous, qu'elles disaient !



La vie à deux, le temps partagé, les projets communs... youkaidi, youkaidi, n'est-il pas ? Un rêve éveillé, un miracle perpétuel, un enchantement quotidien ! Oooh bien sûr, pendant quelque temps encore, vous avez le droit d'avoir une autre conception du bonheur. Un jour pourtant, on vous parlera d'engagement..., et vous céderez. C'est l'intrigue de cette BD lucide, légère et intelligente, dans laquelle il est question d'amour, de doutes et... d'amour. Jusqu'au *happy end*, plus ambigu qu'il n'y paraît. Un chef-d'œuvre. Monsieur Jean T.4 - Dupuy & Berberian - Les Humanoïdes Associés.

BD TRASH

Calvinisme galopant

Saluons la sortie de *Complètement sarbookés !*, le quinzième album de la série *Calvin et Hobbes*, en version française..., un pur joyau, évidemment ! Et oui, déjà le quinzième album et toujours pas de réponse à cette lancinante question : comment est-il possible qu'un auteur aussi génialement drôle s'appelle tout simplement Bill ? Oui, comment ? Calvin et Hobbes - Bill Watterson - Ed. Hors Collection.



VIDEO SPEED

Laisse, Maman va te montrer

Par suite d'un traumatisme, une sage mère de famille (Cienna Davis) découvre qu'elle est en fait une espionne de choc, experte dans l'art de tuer. Aidée d'un ancien flic (Samuel L. Jackson), elle reprend du service et se spécialise dans la tarte aux pruneaux. Voilà, *grosso modo*, l'intrigue (proche de la BD XIII) de ce film d'action trépidant et drôle, désormais en vidéo. Au revoir à jamais - TF1 Vidéo.

BD FERROVIAIRE

Un rail de trop ?

Une Amérique au futur antérieur se voit labourée par des trains appartenant à des gangs noirs hyperviolents, se battant contre un pouvoir blanc hyperterré. La disparition des premiers devient un enjeu qui dépasse le filé méfiant infiltré parmi eux. Même si le style fouillé de Simon perd de sa force dans ce petit format, l'histoire vous tiendra en haleine jusqu'à la fin ! Rails - Chauvel & Simon - Delcourt.



PLACE NET

www.nirvanet.fr

Dis, frère, ne vois-tu pas des fleurs violettes et jaunes qui s'éclatent dans ton crâne tel un feu d'artifice psychédélique ? N'entends-tu pas ces musiques qui viennent d'ailleurs, là-bas, plus loin, non pas là..., à gauche en partant du nœud... Rien ? Alors, frère, rejoins-nous sur Nirvanet, le site qui te montre des images et te fait écouter des sons. Et si tu n'entends toujours pas la musique dans ta tête, il te faudra juste fumer localayer, un petit *plug-in* de rien de tout, mais qui dépanne. En attendant, n'hésite pas à profiter des liens de notre communauté pour voyager vers d'autres adresses aux charmes voluptueux. Détends-toi, frère, et profite de notre hospitalité.

La Douleur

Nigueres, Doris
La douleur



Duras, a priori non. Si on ne m'avait pas vanté les qualités de ce bouquin-ci, peut-être jamais. Comme on manque. À la libération, la narratrice attend le retour d'un homme interné à Dachau. Il revient. Rien d'autre à dire. Ce livre brutal ne se décrit pas. Il est question d'une femme qui - à l'inverse d'une nation - fait le choix de la douleur plutôt que celui de l'oubli. Cette douleur-là est sublime. Marguerite Duras / Ed. Gallimard (Folio).

Gradus



Znôrt !



Après le 3^e épisode décevant de *Ranseraux*, le robot hypermembre, Taniro Libérateur nous livre un foisonnant recueil plein de jolies filles. De la putain à la bonne aœur, elles s'abandonnent toutes à la luxure, le tout accompagné d'un conte érotique bien sympathique. Tout n'est pas d'une première fraîcheur (sinéant !), mais l'album contient assez de joyaux (croquis préparatoires ou idées abandonnées) pour mériter le détour.

Les Femmes de Libérateur
Abbin Michel.

Phil Sheldon est un jeune journaliste américain des années 40 quand les *Marvels* (merveilles) font leur apparition, contestant à l'homme sa place au sein de la société. D'acteur de sa propre vie, ce journaliste devient alors le spectateur et le témoin de leurs actes, guettant chacune de leurs interventions, qu'elle soit héroïque..., ou destructrice. Un scénario fouillé et profond, de magnifiques dessins en couleur directe. Une BD à posséder. Absolument.

Marvels - K. Busiek & A. Ross - Le Téméraire.

VIDEO CACHER

Le Sentier battu !



Attention, ce film n'est pas une comédie (!), mais une *success story* à la française. Si l'on ne rit pas toutes les cinq minutes, on se laisse tout de même prendre par l'histoire un peu simpliste de ce jeune beur (Anconina) qui, grâce à une ambition de tous les diables, saura se faire une place dans le milieu du Sentier, et se trouver une famille par la même occasion.

La vérité si je mens
T. Gilou.

BD MORBIDE

Qui a éteint la lumière ?

Dis-sept histoires sordides à mi-chemin entre les récits de Edgar Allan Poe et *The Tales from the Crypt*, un graphisme noir et blanc saturé de hachures... *Exit* s'inscrit dans la lignée des *comics underground*. Délire morbide et humour noir garantis.

Alors, on sent parfois pointer quelques facilités mais, comme emporté par le rythme d'une danse macabre, on les oublie. Indispensable.

Exit - Thomas Ott - Delcourt.



Coucou le disant Sapho - « C'est en utilisant habilement sa langue qu'on fait encore le mieux passer ses émotions. » Ça tombe bien, le Gradus est l'écritissime des procédés littéraires. Un pavé qui vous dirait tout sur les hendiadys, les boustrophédons, et autres juxtapositions lencées. Bref, si vous aimez jouer avec les mots et/ou les tournures de phrase, le Gradus vous donnera les règles du jeu.

Gradus - Bernard Dupriez/Éd. 10/18.

Les Chroniques de Blackstone



Après le succès de *La Ligne verte*, le superbe roman en épisodes écrit par S. King, il était attendu que d'autres s'essayent à ce genre ludique (et lucratif). Cette fois-ci, c'est John Saul qui s'y colle. Certes, l'auteur maltrise le style « horrifique », mais il manque sérieusement d'imagination. Pire, on a déjà vu tous ses éléments d'intrigue des dizaines de fois ! Une perte de temps pour tout le monde, non ?

John Saul/Éd. J'ai Lu.

Le Peuple du Tapis



Écrit par un Pratchett encore boutonneux et inconnu, ce roman de jeunesse bénéficie aujourd'hui d'une réédition. On pouvait craindre le pire, à savoir une œuvre « sand de tiroir ». Néanmoins retouchée, dont la sortie permettrait à son auteur de s'offrir des vacances à l'ombre de quelque cocotier. Mais non. Doté d'un cadre original et de personnages pittoresques, ce roman épique vous fera haïr les aspirateurs.

Terry Pratchett/Éd. J'ai Lu.

GÉNIE PUR

STRIPS

Little Big Suisse



Les joies du management

Ce western noir, blanc, déjanté et surréaliste, va traîner ses éperons du côté de Jarmusch et de son *Dead Man*. Un indien sème la terreur et kidnappe des promesses, lançant leurs fiancés transis d'amour à ses trousses ; une jeune fille en fleur, reine du six-coups, s'éprend de ce « Selle-de-cheval-qui-pue », et se méprend sur ses intentions. Les rêves sont oniriques, le style aussi. Courez acheter ce petit chef-d'œuvre helvétique ! **Goodron plumé - Baladi Delcourt.**

Il est préférable de connaître l'entreprise et l'absurdité des décisions qui y sont parfois prises, pour apprécier pleinement les p'tites histoires de Dilbert, cadre quelconque dans une entreprise indéfinie. À consommer à petite dose, cependant. Car même si Scott Adams prend le parti d'en rire, la vie de bureau, ça reste un peu chiant...

Les Misères de la vie de bureau - Scott Adams - Albin Michel.



BANDÉ DESSINÉE

Ascension aux enfers



Devenu terriblement orphelin à 15 ans, un fils de forains est recueilli par la fille youpi-vlan d'une famille bourgeoise pas du tout youpi-vlan. Il entame alors une fulgurante ascension sociale..., et s'engage à pieds joints dans un gros tas d'emmerdes. Voici l'intrigue de cette BD-Polar dont le scénario, les graphismes (aux contours années 50) et la mise en page (plus moderne) vous percutent de manière efficace et précise. On attend avec impatience le tome 2. **Les Révoltés - Dufaux & Malès - Glénat.**

VIDEO VROOM ?

Lotus Esprit



Sorti en 1994, ce film tenta en vain de relancer la mode du grand film de « kung-fou » historique (hystérique ?) à Hong-Kong. S'il fait pâle figure au côté d'un Fong Sai Yuk (dont il reprend le personnage principal), on appréciera néanmoins la présence d'un *bad guy*, torturé du bulbe et des sboubs, proche du personnage incarné par Brando dans *Apocalypse Now*. **Le Temple du Lotus Rouge - Ringo Lam - HK Vidéo.**

Expérience terminale



À l'aube du XXI^e siècle, Peter Hanson fait une énorme découverte : quand un individu meurt, une onde initiale s'échappe de son corps. C'est son âme. Les scientifiques, religieux et politiques, se mobilisent. Peter devient célèbre ! Il peut prolonger ses recherches et va trop loin. Voilà l'intrigue de ce boxset de S.F. bien troussé, cohérent, prenant et très recommandable... Trop recommandable peut-être. À lire quand même. **Robert J. Sawyer/Ed. J'ai Lu.**

Starship Troopers



Si le film de Paul Verhoeven propose une lecture à deux niveaux (une propagande et sa parodie), ce n'est pas le cas du roman dont il s'inspire ! Pas de second degré chez Heinlein : l'armée constitue l'élite de la nation ! De ce fait, le statut qu'il accorde au fantassin n'est pas celui de chair à canon que lui concède Verhoeven dans son film. Équipés d'armes hypersophistiques, suivant scrupuleusement les consignes de combat..., les fantassins sont, ici, un corps d'élite qui, contre les arachnides, gagne plus souvent ses combats qu'il n'en perd. Mise en place d'une stratégie, prise en compte du terrain et des spécificités ennemis..., on est très loin des attaques aveugles et désorganisées du film. Très accrocheur sur cette dimension, le roman fait part contre l'apologie d'une société nationaliste et militariste avec, en prime, quelques thèmes rétrogrades sur l'éducation et la peine de mort. Là, on accroche moins. **Robert A. Heinlein/Ed. J'ai Lu.**

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.
18 Magasins en France

CONFIGURATIONS OPTIMATE

CYRIX P200 MX 4140 Ftc*

Pentium 166 MMX INTEL 4340 Ftc*

Pentium 200 MMX INTEL 4490 Ftc*

Pentium 233 MMX INTEL 5140 Ftc*

AMD K6 233 4740 Ftc*

Configuration donnée à titre d'exemple, toute autre assemblage possible sur demande.

Carte mère Chipset VX PRO+ • 512 Ko Pipeline Burst Intégré PO E-IDE UDMA • 16 Mo EDO ext. à 128 Mo • Disque dur 2,1 Go QUANTUM Cyclone • Lecteur disquettes • Carte vidéo PCI SIS 1 Mo ext. à 2 • Clavier, souris, minitour • Ecran haut de gamme 14" SVGA coul., B.R., N.E.

(Garantie 1 an / site)

KIT MULTIMEDIA
Lecteur CD-ROM 24x
+ Carte son 16 Bits
+ H.P. 25 Watts
600 Ftc

Carte mère Chipset LX Shuttle ou FIC • Set One AGP UDMA 512 Ko • 32 Mo SRAM 10 ns • Disque dur 3,2 Go QUANTUM Stratus UDMA 33 • Carte vidéo PCI SIS 2 Mo • Lecteur disquettes, Clavier, souris • Moyenne Tour 433 • Ecran 15" SVGA couleur BR NE

(Garantie 1 an / site)

Pentium II 233 7840 Ftc*

Pentium II 266 8940 Ftc*

Pentium II 300 10290 Ftc*

Pentium II 333 11990 Ftc*

CONFIGURATIONS ULTIMATE

Configuration donnée à titre d'exemple, toute autre assemblage possible sur demande.

GROUPEZ-VOUS !!!

De meilleures conditions vous attendent

Remise de 3% pour 3 configurations

Remise de 5% pour 10 configurations

Remise de 7% pour 15 configurations

Ne pas confondre avec les remises habituelles

Options sur configurations :

Windows 95 OEM

Windows 4.0

Boite CD2

Accorcite / Les Océans / Foot / Systeme Solaire

Box Office 97 PME / Etudiant

Game Essentials 97

God of Works / Money 97 / Encarta + Foot

350 Ftc

180 Ftc

34 Ftc

1990 / 1940 Ftc

790 Ftc

Calculez le prix de vos options :

Relevez le prix de la pièce que vous désirez dans la grille des pièces détachées. Enlevez à ce prix le prix de la pièce proposée dans la configuration.

EXEMPLE : vous désirez remplacer l'écran 14" par un écran 15" de base
Ecran 14" (1190 Ftc) - écran 15" (590 Ftc) = 600 Ftc prix de l'option

Les écrans sont garantis 3 ans pièces et main d'œuvre dont 1 an sur site (sauf marque TRUST)

S.A.V. 48h par échange standard (sauf écrans & imprimantes) Garantie 1 ans pièces, 5 ans main d'œuvre (uniquement sur les unités centrales)

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

18 Magasins en France

NASH COMPUTER

46-52, avenue Jules Julien
31400 TOULOUSE
Du lundi au samedi
Tél : 05 61 25 88 73
Fax : 05 61 32 62 02

ON LINE COMPUTER

1, rue Guillaumin
87000 LIMOGES
Du lundi au samedi
Tél : 05 55 33 22 33
Fax : 05 55 34 81 16

L I T E COMPUTER

42, rue de l'Arseal
68100 MULHOUSE
Du lundi au samedi
Tél : 03 89 66 38 28
Fax : 03 89 66 38 88

L I T E COMPUTER

Place Delatre de Tassigny
68000 COLMAR
Du lundi au samedi
Tél : 03 89 20 62 63
Fax : 03 89 20 62 63

L I T E COMPUTER

27, Quai Félix Maréchal
57030 METZ (Face Préfecture)
Du lundi au samedi
Tél : 03 87 75 19 29
Fax : 03 87 75 19 29

MICROSYS COMPUTER

21, avenue des Etats-Unis
31120 TOULOUSE
Du lundi au vendredi
Tél : 05 61 13 04 30
Fax : 05 61 13 04 30

CYBERTEK

153, cours Gambetta
33400 TALENCE
Du mardi au samedi
Tél : 05 57 96 75 26
Fax : 05 57 96 75 81

PC TOP

48, rue Montpensier
64000 PAU
Du lundi au samedi
Tél : 05 59 72 12 50
Fax : 05 59 32 78 12

M I C R O S

22, Carrer Major Edifice Calones
PAS DE LA CASE PRINCIPALITE D'ANDORRE
Du lundi au samedi
Tél : 00 376 800 306
Fax : 00 376 800 306

L I T E COMPUTER

21, rue de la Krutenau
67000 STRASBOURG
Du lundi au samedi
Tél : 03 88 36 52 00
Fax : 03 88 36 52 00

TOP COMPUTER

Centre commercial Lederer
31120 ROQUES/GARONNE
Du lundi au samedi
Tél : 05 61 72 45 43
Fax : 05 61 72 45 43

PIPELINE INFORMATIQUE

61, rue Raymond Vitoz
81100 CASTRES
Du lundi au samedi
Tél : 05 63 35 47 01
Fax : 05 63 35 47 01

PC PRICE

4, rue des charmettes
69100 VILLEURBANNE
Du lundi au samedi
Tél : 04 78 89 88 33
Fax : 04 78 89 88 33

PC PRICE

91, cours Bérriat
38000 GRENOBLE
Du lundi au samedi
Tél : 04 76 96 42 42
Fax : 04 76 96 42 42

I S L A N D COMPUTER

C.C. Napoléon 19 Cours Napoléon
20000 AJACCIO
Du lundi au samedi
Tél : 04 95 51 46 61
Fax : 04 95 51 46 62

G I G A COMPUTER

20, avenue Général Guillaud
66000 PERPIGNAN
Du lundi au samedi
Tél : 04 68 68 19 12
Fax : 04 68 68 19 12

G I G A COMPUTER

23, boulevard Maréchal Joffre
11100 NARBONNE
Du lundi au samedi
Tél : 04 68 41 02 67
Fax : 04 68 41 02 67

G I G A COMPUTER

67, Avenue de Gramont
37000 TOURS
Du lundi au samedi
Tél : 02 47 75 05 77
Fax : 02 47 75 05 77



Hiroshi Group sur le Net !!
<http://www.hiroshi-group.fr>

Vos idées, vos remarques :
nico-h@MSN.COM

NUMERO REVENDEURS

05 61 55 55 02

Fax : 05 62 26 60 01

K-Bis exige pour tout devis

5.A.V SOUS 48H

Dans tous les magasins Hiroshi Group

SERVICE TECHNIQUE

Du Lundi au Vendredi 9h à 19h
Le Samedi 9h à 13h

**37, Avenue Jules Julien
31400 TOULOUSE**

05 62 26 25 23

Pour la région EST,
une Hot Line est à
votre service au
03 88 36 56 00



VENTE PAR CORRESPONDANCE

Centralisation des appels, du lundi au vendredi de 9h à 18h30, France métropolitaine et Corse et départements.

05 62 26 60 01

05 61 55 16 89

SUR PAPIER LIBRE A : HIROSHI GROUP - 46/52 Av Jules Julien 31400 TOULOUSE

Livraison de 24 à 72H. Frais d'expédition : 100F TTC jusqu'à 5 Kg, 150 F TTC jusqu'à 10 Kg et 250F TTC pour une configuration complète VPC, ouvert de 9H à 19H du lundi au vendredi, SAV sous 24H. Paiement par carte bleue ou par chèque. Commande par fax, courrier ou téléphone. Tous nos prix sont TTC.

Gateway

2000 G6-333XL

Poussé par monsieur Intel, qui espère bien asseoir son hégémonie, tous les constructeurs se lancent dans la course à la puissance. C'est le cas de Gateway qui présente son nouveau bébé à base de Pentium II 333 MHz. Autant dire que ça décoiffe.

Gateway semble avoir atteint une véritable maîtrise dans la conception d'ordinateurs personnels. Pour preuve, son nouveau Pentium II 333 MHz est une bête de compétition, puissante et racée, aux performances cohérentes. En revanche, la bête coûte cher. Pour l'acquiescer, il vous faudra déboursier environ 24 000 F. Reste que l'appareil est équipé du nouveau processeur Intel : le Pentium II à 333 MHz. Le PII est donc un processeur optimisé pour fonctionner aussi bien en 16 qu'en 32 bits. Il intègre 512 Ko de mémoire cache, avec laquelle il communique à la moitié de sa fréquence. Pour mémoire,

le processeur ne dialogue avec les autres composants de l'ordinateur qu'à la vitesse de 66 MHz. Le Pentium II 333 reprend l'architecture des PII actuels, mais il a été conçu autour d'une technologie 0,25 microns, contre 0,35 pour les fréquences moins élevées. Il coupe définitivement les ponts avec la famille Pentium MMX, elle aussi tributaire des 0,35. Parce qu'il faut bien le dire, ces 10 microns d'écart représentent une sacrée avancée pour les ingénieurs de monsieur Intel. L'avantage de cette technologie, c'est que le processeur chauffe beaucoup moins quand il travaille. Et comme l'augmentation de la fréquence fait chauffer le processeur proportionnellement, cette évolution technologique était indispensable pour permettre à Intel de continuer à augmenter la vitesse de ses produits. D'autant plus que cela réduit aussi la taille du processeur, ce qui est censé le rendre plus fiable. Le Pentium II 333 fonctionne avec le désormais classique *chipset* LX. Cela laisse la porte ouverte à une mise à jour possible. Il faudra toutefois *upgrader* le BIOS dans la

majorité des cas, afin qu'il soit capable d'alimenter le processeur à 1,8 V. Les tests de puissance, que nous avons réalisés, sont parfaitement cohérents avec ce que l'on était en droit d'attendre de ce type de processeur. Ainsi, nous observons une augmentation des performances d'environ 10 % par rapport à un Pentium II 300. Cette remarque est valable pour tous nos tests et notamment pour les jeux, même s'il est clair que les jeux non Direct3D profitent



105 images par seconde pour Moto Racer avec le processeur à 333 MHz, conjugué au *chip* graphique AGP Riva 128 : un record

Gateway 2000

Genre : ordinateur multimédia

Langue : française

Prix : moins de 24 000 F. (Boum !)



Version testée : Pentium II 333 MHz, 64 Mo de RAM, HD IBM 8,4 Go, CD-ROM 32x, carte graphique STB Velocity 3D AGP, carte son Enceintes, écran 19", enceintes Boston Acoustics.



peu de cette évolution. Les jeux 3D accélérés bénéficient pleinement des performances du processeur. Flight Simulator 98 devient parfaitement jouable en 1024 x 768, tandis que Moto Racer gagne 30 images par seconde en passant du Pentium II 266 (à 75 images par seconde), au Pentium II 333 (avec 105 images par seconde). Dans tous les cas de figure, l'achat d'un

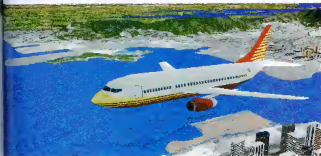


tel processeur ne se justifie pas forcément par ses performances intrinsèques : il s'agit, plus prosaïquement, d'avoir la fréquence la plus élevée possible selon son budget. Toutefois, l'adoption de cette technologie 0,25 microns va permettre une augmentation encore plus substantielle des fréquences, dans les

mois qui viennent. Mis à part le processeur, la machine intègre une belle série d'équipements. Ainsi trouve-t-on 64 Mo de SDRAM, un lecteur de CD-ROM Mitumi 32x, un disque dur IBM de 8,4 Go en Ultra DMA - qui offre 8,4 ms de temps d'accès. La carte graphique est une STB Velocity 128 sur bus AGP 1x. Elle est équipée du chipset

Riva qui donne de très bonnes performances en 3D, mais qui a tendance à compresser les textures, ce qui les rend moins belles. La carte son est toujours une Ensoniq WaveTable mais, cette fois, elle est accompagnée par un kit Boston Acoustics, le Media Theater, qui comprend un caisson de basses et deux satellites. Et là, vous n'en croirez pas vos oreilles. Le son est bon. Un modem USB à technologie X2 (56 kb/s) vient compléter le tout, ainsi qu'un écran au format 19 pouces, ce qui est encore rare sur le marché. L'image est remarquable, mais réclame que l'on monte un peu en résolution (1024 x 768 au minimum). Enfin, l'offre en logiciels est plutôt fournie, puisque Gateway livre des jeux comme Flight Simulator 95, Microsoft Golf, Monster Truck Madness, Close Combat ou The Neverhood. D'autre part, on retrouve les éternels Home Essentials de Microsoft, qui comprennent entre autres : Word 97, Works pour Win95, ainsi que quelques babioles comme Microsoft Money. ■

Bruno Gasnier



Flight Simulator 95 est possible en 1024 x 768 : ça devient vraiment beau.

Monster 3D II

Après la Renegade 3D de Jazz Multimedia, testée dans le dernier numéro, la déferlante de cartes accélératrices 3D, basées sur l'étonnant chipset Voodoo 2 de 3Dfx, prend de l'ampleur avec cette nouvelle carte, proposée cette fois par Diamond Multimedia.

Nous n'allons pas revenir une fois de plus sur les caractéristiques théoriques du chipset

Voodoo 2, tous les joueurs intéressés par les capacités quasiment miraculeuses du dernier petit de 3Dfx, se seront déjà gavés de tous ces chiffres ! Concernant la Monster 3D II, le plus intéressant tient dans ses 8 Mo de RAM de base, tandis que la Jazz par exemple est proposée selon, en 6 ou 8 Mo. La particularité des 8 Mo tient en fait dans la possibilité d'afficher les jeux le supportant, en 800 x 600, qu'ils utilisent ou non le Z-Buffering. Mais vu la puissance accélératrice de la carte, comme nous le verrons plus loin, cette différence est loin d'être négligeable ! Précisons d'emblée que le mode S.L.I. (Scan Line Interleaving), permettant de mettre en parallèle deux cartes Voodoo 2, ne fonctionnait pas avec les *drivers* bêta utilisés. Le S.L.I. est censé encore doubler les performances de la vitesse d'affichage, et permet de monter jusqu'à 1 024 x 768 en résolution... Mais bien que Diamond ait déjà prévu un pack spécial

regroupant deux Monster 3D II, le « MegaMonster » pack, cette option nous paraît plutôt s'adresser aux plus fortunés, vu le prix et les performances d'une seule carte ! Enfin, il faut bien garder en vue que pour l'instant un seul jeu, Quake II, est vraiment optimisé pour le Voodoo 2. Dans cette optique, nous nous sommes surtout intéressés au

degré de compatibilité et aux performances des jeux actuels... et nous n'avons pas été déçus !

Sauvez votre PC

N'ayant peur de rien, et étant surtout curieux de voir si le Voodoo 2 était à la hauteur de sa réputation, nous avons d'abord enfilé la Monster 3D II dans un « misérable » P166 non MMX, doté de 32 Mo de RAM. Pour ce qui est de la compatibilité, seuls Formula One et PQD ont refusé de fonctionner. Pour PQD, rien d'étonnant puisqu'il utilise la toute première version de Glide, que les *drivers* du Voodoo 2 ne supportent pas. En achetant une telle carte, vous devrez aussi dire au revoir à des jeux comme EF 2000 ou Tomb Raider, mais la perte en quantité de produit est vraiment minime ! En mode Direct3D, nous avons testé Hellbender, Moto Racer, Flying Corps Gold, Flight Simulator 98, Tomb Raider 2, G-Police, Flight Unlimited 2, Jedi Knight, X-Wing vs TIE Fighter et Wipeout XL. Il faut admettre que les performances se sont avérées très



Monster 3D II

Constructeur : Diamond
Disponibilité : courant mars
Langue : Français/Anglais
Prix : environ 1 700 F.



variables... Par exemple, nous n'avons constaté aucune amélioration sur G-Police ou X-Wing vs TIE Fighter. À l'opposé, Tomb Raider 2, en 800 x 600 et plein détail, nous a tout simplement coupé le souffle : en plus d'être parfaitement fluide, le filtrage est nettement amélioré par rapport au Voodoo. Et pour la première fois, les jointures entre carrés de texture disparaissent complètement ! Dans Flight Simulator 98, le MIP mapping s'avère aussi largement supérieur à ce

que le Voodoo nous avait habitude à voir. Pour tous les autres jeux, l'amélioration au niveau de la fluidité était nette, mais dépassait rarement les 50 %. Il n'empêche que nous les avons tous poussés en plein détail, et en 800 x 600 chaque fois que l'option était proposée. Résultat, le gain en fluidité offrait chaque fois une très bonne jouabilité. Le plus fort dans tout ça, c'est que la différence de vitesse d'animation entre le 640 x 480 et le 800 x 600 était souvent insignifiante. Jouer en plein détail et 800 x 600 sur un pauvre P166, on croit rêver !

Quand 3Dfx vous décoiffe


C'est en fait sur les jeux Glide, une fois de plus, que le Voodoo 2 affiche les meilleures performances.


En l'occurrence, nous avons essayé F1 Racing, F-22 ADF et Longbow 2. Là, le gain en vitesse d'animation est évident et ces trois produits sont parfaitement jouables. F1 Racing ne parvient toujours pas à se débarrasser d'un ralentissement notable, dans le premier tour d'une course, mais cela semble confirmer que dans ce cas, c'est surtout le processeur qui peine. Enfin, nous n'avons pas pu nous empêcher de faire un ou deux niveaux de Quake II, dont la vitesse d'affichage peut monter gaillardement à près de 60 images par seconde, même en 800 x 600 !

Pour finir, nous n'avons pas résisté à la tentation d'installer la Monster 3D II sur un PII 266, doté de 64 Mo de RAM. Ben là, les résultats sont tout simplement stupéfiants. Tous les jeux cités précédemment sont d'une fluidité parfaite, détail et résolution plein pot ! Enfin tous sauf Flight Unlimited II, qui descend dans les 10 images par seconde au-dessus de San Francisco, mais celui-là est particulièrement gourmand...

En somme la Monster 3D II confirme tout le bien que l'on pouvait penser du nouveau chipset de 3Dfx. Et si les jeux actuels ne voient leur vitesse d'animation s'améliorer « que » de 50 % en moyenne par rapport au Voodoo, un jeu optimisé pour le Voodoo 2, comme Quake II, tourne tout simplement deux fois plus vite ! Rien que de penser aux jeux à venir prochainement, qui tireront aussi partie de cette petite merveille de technologie, on en a déjà le tournis...

Frédéric Maré



**VOTRE JEU
48H CHRONO**
EN 
04.73.60.00.18
3615 CENTSOFT
FAX 04.73.60.00.17

PC CD-ROM JEUX

1. THE SIMS	1.9	2. THE SIMS 2	2.9
3. THE SIMS 3	2.9	4. THE SIMS 4	2.9
5. THE SIMS 5	2.9	6. THE SIMS 6	2.9
7. THE SIMS 7	2.9	8. THE SIMS 8	2.9
9. THE SIMS 9	2.9	10. THE SIMS 10	2.9
11. THE SIMS 11	2.9	12. THE SIMS 12	2.9
13. THE SIMS 13	2.9	14. THE SIMS 14	2.9
15. THE SIMS 15	2.9	16. THE SIMS 16	2.9
17. THE SIMS 17	2.9	18. THE SIMS 18	2.9
19. THE SIMS 19	2.9	20. THE SIMS 20	2.9
21. THE SIMS 21	2.9	22. THE SIMS 22	2.9
23. THE SIMS 23	2.9	24. THE SIMS 24	2.9
25. THE SIMS 25	2.9	26. THE SIMS 26	2.9
27. THE SIMS 27	2.9	28. THE SIMS 28	2.9
29. THE SIMS 29	2.9	30. THE SIMS 30	2.9
31. THE SIMS 31	2.9	32. THE SIMS 32	2.9
33. THE SIMS 33	2.9	34. THE SIMS 34	2.9
35. THE SIMS 35	2.9	36. THE SIMS 36	2.9
37. THE SIMS 37	2.9	38. THE SIMS 38	2.9
39. THE SIMS 39	2.9	40. THE SIMS 40	2.9
41. THE SIMS 41	2.9	42. THE SIMS 42	2.9
43. THE SIMS 43	2.9	44. THE SIMS 44	2.9
45. THE SIMS 45	2.9	46. THE SIMS 46	2.9
47. THE SIMS 47	2.9	48. THE SIMS 48	2.9
49. THE SIMS 49	2.9	50. THE SIMS 50	2.9
51. THE SIMS 51	2.9	52. THE SIMS 52	2.9
53. THE SIMS 53	2.9	54. THE SIMS 54	2.9
55. THE SIMS 55	2.9	56. THE SIMS 56	2.9
57. THE SIMS 57	2.9	58. THE SIMS 58	2.9
59. THE SIMS 59	2.9	60. THE SIMS 60	2.9
61. THE SIMS 61	2.9	62. THE SIMS 62	2.9
63. THE SIMS 63	2.9	64. THE SIMS 64	2.9
65. THE SIMS 65	2.9	66. THE SIMS 66	2.9
67. THE SIMS 67	2.9	68. THE SIMS 68	2.9
69. THE SIMS 69	2.9	70. THE SIMS 70	2.9
71. THE SIMS 71	2.9	72. THE SIMS 72	2.9
73. THE SIMS 73	2.9	74. THE SIMS 74	2.9
75. THE SIMS 75	2.9	76. THE SIMS 76	2.9
77. THE SIMS 77	2.9	78. THE SIMS 78	2.9
79. THE SIMS 79	2.9	80. THE SIMS 80	2.9
81. THE SIMS 81	2.9	82. THE SIMS 82	2.9
83. THE SIMS 83	2.9	84. THE SIMS 84	2.9
85. THE SIMS 85	2.9	86. THE SIMS 86	2.9
87. THE SIMS 87	2.9	88. THE SIMS 88	2.9
89. THE SIMS 89	2.9	90. THE SIMS 90	2.9
91. THE SIMS 91	2.9	92. THE SIMS 92	2.9
93. THE SIMS 93	2.9	94. THE SIMS 94	2.9
95. THE SIMS 95	2.9	96. THE SIMS 96	2.9
97. THE SIMS 97	2.9	98. THE SIMS 98	2.9
99. THE SIMS 99	2.9	100. THE SIMS 100	2.9

CD PROMO

1. THE SIMS 101	2.9	2. THE SIMS 102	2.9
3. THE SIMS 103	2.9	4. THE SIMS 104	2.9
5. THE SIMS 105	2.9	6. THE SIMS 106	2.9
7. THE SIMS 107	2.9	8. THE SIMS 108	2.9
9. THE SIMS 109	2.9	10. THE SIMS 110	2.9
11. THE SIMS 111	2.9	12. THE SIMS 112	2.9
13. THE SIMS 113	2.9	14. THE SIMS 114	2.9
15. THE SIMS 115	2.9	16. THE SIMS 116	2.9
17. THE SIMS 117	2.9	18. THE SIMS 118	2.9
19. THE SIMS 119	2.9	20. THE SIMS 120	2.9
21. THE SIMS 121	2.9	22. THE SIMS 122	2.9
23. THE SIMS 123	2.9	24. THE SIMS 124	2.9
25. THE SIMS 125	2.9	26. THE SIMS 126	2.9
27. THE SIMS 127	2.9	28. THE SIMS 128	2.9
29. THE SIMS 129	2.9	30. THE SIMS 130	2.9
31. THE SIMS 131	2.9	32. THE SIMS 132	2.9
33. THE SIMS 133	2.9	34. THE SIMS 134	2.9
35. THE SIMS 135	2.9	36. THE SIMS 136	2.9
37. THE SIMS 137	2.9	38. THE SIMS 138	2.9
39. THE SIMS 139	2.9	40. THE SIMS 140	2.9
41. THE SIMS 141	2.9	42. THE SIMS 142	2.9
43. THE SIMS 143	2.9	44. THE SIMS 144	2.9
45. THE SIMS 145	2.9	46. THE SIMS 146	2.9
47. THE SIMS 147	2.9	48. THE SIMS 148	2.9
49. THE SIMS 149	2.9	50. THE SIMS 150	2.9
51. THE SIMS 151	2.9	52. THE SIMS 152	2.9
53. THE SIMS 153	2.9	54. THE SIMS 154	2.9
55. THE SIMS 155	2.9	56. THE SIMS 156	2.9
57. THE SIMS 157	2.9	58. THE SIMS 158	2.9
59. THE SIMS 159	2.9	60. THE SIMS 160	2.9
61. THE SIMS 161	2.9	62. THE SIMS 162	2.9
63. THE SIMS 163	2.9	64. THE SIMS 164	2.9
65. THE SIMS 165	2.9	66. THE SIMS 166	2.9
67. THE SIMS 167	2.9	68. THE SIMS 168	2.9
69. THE SIMS 169	2.9	70. THE SIMS 170	2.9
71. THE SIMS 171	2.9	72. THE SIMS 172	2.9
73. THE SIMS 173	2.9	74. THE SIMS 174	2.9
75. THE SIMS 175	2.9	76. THE SIMS 176	2.9
77. THE SIMS 177	2.9	78. THE SIMS 178	2.9
79. THE SIMS 179	2.9	80. THE SIMS 180	2.9
81. THE SIMS 181	2.9	82. THE SIMS 182	2.9
83. THE SIMS 183	2.9	84. THE SIMS 184	2.9
85. THE SIMS 185	2.9	86. THE SIMS 186	2.9
87. THE SIMS 187	2.9	88. THE SIMS 188	2.9
89. THE SIMS 189	2.9	90. THE SIMS 190	2.9
91. THE SIMS 191	2.9	92. THE SIMS 192	2.9
93. THE SIMS 193	2.9	94. THE SIMS 194	2.9
95. THE SIMS 195	2.9	96. THE SIMS 196	2.9
97. THE SIMS 197	2.9	98. THE SIMS 198	2.9
99. THE SIMS 199	2.9	100. THE SIMS 200	2.9

CENTURY SOFT

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

CP _____ TEL _____

VILLE _____

TYPE DE MACHINE _____

☐ CHECKBOX ☐ carte de crédit pour paiement CD-ROM

☐ CANTIE DELUXE ☐ carte d'expédition

Ma _____

BP8 63018 CLERMONT-FD CHECK 8

TITRES _____

PREX _____

Frise de port _____

☐ NORMALE 20P ☐ COL. ROMAN 10P ☐ COL. ROMAN 20P ☐ COL. ROMAN 30P ☐ COL. ROMAN 40P ☐ COL. ROMAN 50P ☐ COL. ROMAN 60P ☐ COL. ROMAN 70P ☐ COL. ROMAN 80P ☐ COL. ROMAN 90P ☐ COL. ROMAN 100P ☐ COL. ROMAN 110P ☐ COL. ROMAN 120P ☐ COL. ROMAN 130P ☐ COL. ROMAN 140P ☐ COL. ROMAN 150P ☐ COL. ROMAN 160P ☐ COL. ROMAN 170P ☐ COL. ROMAN 180P ☐ COL. ROMAN 190P ☐ COL. ROMAN 200P ☐ COL. ROMAN 210P ☐ COL. ROMAN 220P ☐ COL. ROMAN 230P ☐ COL. ROMAN 240P ☐ COL. ROMAN 250P ☐ COL. ROMAN 260P ☐ COL. ROMAN 270P ☐ COL. ROMAN 280P ☐ COL. ROMAN 290P ☐ COL. ROMAN 300P ☐ COL. ROMAN 310P ☐ COL. ROMAN 320P ☐ COL. ROMAN 330P ☐ COL. ROMAN 340P ☐ COL. ROMAN 350P ☐ COL. ROMAN 360P ☐ COL. ROMAN 370P ☐ COL. ROMAN 380P ☐ COL. ROMAN 390P ☐ COL. ROMAN 400P ☐ COL. ROMAN 410P ☐ COL. ROMAN 420P ☐ COL. ROMAN 430P ☐ COL. ROMAN 440P ☐ COL. ROMAN 450P ☐ COL. ROMAN 460P ☐ COL. ROMAN 470P ☐ COL. ROMAN 480P ☐ COL. ROMAN 490P ☐ COL. ROMAN 500P ☐ COL. ROMAN 510P ☐ COL. ROMAN 520P ☐ COL. ROMAN 530P ☐ COL. ROMAN 540P ☐ COL. ROMAN 550P ☐ COL. ROMAN 560P ☐ COL. ROMAN 570P ☐ COL. ROMAN 580P ☐ COL. ROMAN 590P ☐ COL. ROMAN 600P ☐ COL. ROMAN 610P ☐ COL. ROMAN 620P ☐ COL. ROMAN 630P ☐ COL. ROMAN 640P ☐ COL. ROMAN 650P ☐ COL. ROMAN 660P ☐ COL. ROMAN 670P ☐ COL. ROMAN 680P ☐ COL. ROMAN 690P ☐ COL. ROMAN 700P ☐ COL. ROMAN 710P ☐ COL. ROMAN 720P ☐ COL. ROMAN 730P ☐ COL. ROMAN 740P ☐ COL. ROMAN 750P ☐ COL. ROMAN 760P ☐ COL. ROMAN 770P ☐ COL. ROMAN 780P ☐ COL. ROMAN 790P ☐ COL. ROMAN 800P ☐ COL. ROMAN 810P ☐ COL. ROMAN 820P ☐ COL. ROMAN 830P ☐ COL. ROMAN 840P ☐ COL. ROMAN 850P ☐ COL. ROMAN 860P ☐ COL. ROMAN 870P ☐ COL. ROMAN 880P ☐ COL. ROMAN 890P ☐ COL. ROMAN 900P ☐ COL. ROMAN 910P ☐ COL. ROMAN 920P ☐ COL. ROMAN 930P ☐ COL. ROMAN 940P ☐ COL. ROMAN 950P ☐ COL. ROMAN 960P ☐ COL. ROMAN 970P ☐ COL. ROMAN 980P ☐ COL. ROMAN 990P ☐ COL. ROMAN 1000P ☐ COL. ROMAN 1010P ☐ COL. ROMAN 1020P ☐ COL. ROMAN 1030P ☐ COL. ROMAN 1040P ☐ COL. ROMAN 1050P ☐ COL. ROMAN 1060P ☐ COL. ROMAN 1070P ☐ COL. ROMAN 1080P ☐ COL. ROMAN 1090P ☐ COL. ROMAN 1100P ☐ COL. ROMAN 1110P ☐ COL. ROMAN 1120P ☐ COL. ROMAN 1130P ☐ COL. ROMAN 1140P ☐ COL. ROMAN 1150P ☐ COL. ROMAN 1160P ☐ COL. ROMAN 1170P ☐ COL. ROMAN 1180P ☐ COL. ROMAN 1190P ☐ COL. ROMAN 1200P ☐ COL. ROMAN 1210P ☐ COL. ROMAN 1220P ☐ COL. ROMAN 1230P ☐ COL. ROMAN 1240P ☐ COL. ROMAN 1250P ☐ COL. ROMAN 1260P ☐ COL. ROMAN 1270P ☐ COL. ROMAN 1280P ☐ COL. ROMAN 1290P ☐ COL. ROMAN 1300P ☐ COL. ROMAN 1310P ☐ COL. ROMAN 1320P ☐ COL. ROMAN 1330P ☐ COL. ROMAN 1340P ☐ COL. ROMAN 1350P ☐ COL. ROMAN 1360P ☐ COL. ROMAN 1370P ☐ COL. ROMAN 1380P ☐ COL. ROMAN 1390P ☐ COL. ROMAN 1400P ☐ COL. ROMAN 1410P ☐ COL. ROMAN 1420P ☐ COL. ROMAN 1430P ☐ COL. ROMAN 1440P ☐ COL. ROMAN 1450P ☐ COL. ROMAN 1460P ☐ COL. ROMAN 1470P ☐ COL. ROMAN 1480P ☐ COL. ROMAN 1490P ☐ COL. ROMAN 1500P ☐ COL. ROMAN 1510P ☐ COL. ROMAN 1520P ☐ COL. ROMAN 1530P ☐ COL. ROMAN 1540P ☐ COL. ROMAN 1550P ☐ COL. ROMAN 1560P ☐ COL. ROMAN 1570P ☐ COL. ROMAN 1580P ☐ COL. ROMAN 1590P ☐ COL. ROMAN 1600P ☐ COL. ROMAN 1610P ☐ COL. ROMAN 1620P ☐ COL. ROMAN 1630P ☐ COL. ROMAN 1640P ☐ COL. ROMAN 1650P ☐ COL. ROMAN 1660P ☐ COL. ROMAN 1670P ☐ COL. ROMAN 1680P ☐ COL. ROMAN 1690P ☐ COL. ROMAN 1700P ☐ COL. ROMAN 1710P ☐ COL. ROMAN 1720P ☐ COL. ROMAN 1730P ☐ COL. ROMAN 1740P ☐ COL. ROMAN 1750P ☐ COL. ROMAN 1760P ☐ COL. ROMAN 1770P ☐ COL. ROMAN 1780P ☐ COL. ROMAN 1790P ☐ COL. ROMAN 1800P ☐ COL. ROMAN 1810P ☐ COL. ROMAN 1820P ☐ COL. ROMAN 1830P ☐ COL. ROMAN 1840P ☐ COL. ROMAN 1850P ☐ COL. ROMAN 1860P ☐ COL. ROMAN 1870P ☐ COL. ROMAN 1880P ☐ COL. ROMAN 1890P ☐ COL. ROMAN 1900P ☐ COL. ROMAN 1910P ☐ COL. ROMAN 1920P ☐ COL. ROMAN 1930P ☐ COL. ROMAN 1940P ☐ COL. ROMAN 1950P ☐ COL. ROMAN 1960P ☐ COL. ROMAN 1970P ☐ COL. ROMAN 1980P ☐ COL. ROMAN 1990P ☐ COL. ROMAN 2000P ☐ COL. ROMAN 2010P ☐ COL. ROMAN 2020P ☐ COL. ROMAN 2030P ☐ COL. ROMAN 2040P ☐ COL. ROMAN 2050P ☐ COL. ROMAN 2060P ☐ COL. ROMAN 2070P ☐ COL. ROMAN 2080P ☐ COL. ROMAN 2090P ☐ COL. ROMAN 2100P ☐ COL. ROMAN 2110P ☐ COL. ROMAN 2120P ☐ COL. ROMAN 2130P ☐ COL. ROMAN 2140P ☐ COL. ROMAN 2150P ☐ COL. ROMAN 2160P ☐ COL. ROMAN 2170P ☐ COL. ROMAN 2180P ☐ COL. ROMAN 2190P ☐ COL. ROMAN 2200P ☐ COL. ROMAN 2210P ☐ COL. ROMAN 2220P ☐ COL. ROMAN 2230P ☐ COL. ROMAN 2240P ☐ COL. ROMAN 2250P ☐ COL. ROMAN 2260P ☐ COL. ROMAN 2270P ☐ COL. ROMAN 2280P ☐ COL. ROMAN 2290P ☐ COL. ROMAN 2300P ☐ COL. ROMAN 2310P ☐ COL. ROMAN 2320P ☐ COL. ROMAN 2330P ☐ COL. ROMAN 2340P ☐ COL. ROMAN 2350P ☐ COL. ROMAN 2360P ☐ COL. ROMAN 2370P ☐ COL. ROMAN 2380P ☐ COL. ROMAN 2390P ☐ COL. ROMAN 2400P ☐ COL. ROMAN 2410P ☐ COL. ROMAN 2420P ☐ COL. ROMAN 2430P ☐ COL. ROMAN 2440P ☐ COL. ROMAN 2450P ☐ COL. ROMAN 2460P ☐ COL. ROMAN 2470P ☐ COL. ROMAN 2480P ☐ COL. ROMAN 2490P ☐ COL. ROMAN 2500P ☐ COL. ROMAN 2510P ☐ COL. ROMAN 2520P ☐ COL. ROMAN 2530P ☐ COL. ROMAN 2540P ☐ COL. ROMAN 2550P ☐ COL. ROMAN 2560P ☐ COL. ROMAN 2570P ☐ COL. ROMAN 2580P ☐ COL. ROMAN 2590P ☐ COL. ROMAN 2600P ☐ COL. ROMAN 2610P ☐ COL. ROMAN 2620P ☐ COL. ROMAN 2630P ☐ COL. ROMAN 2640P ☐ COL. ROMAN 2650P ☐ COL. ROMAN 2660P ☐ COL. ROMAN 2670P ☐ COL. ROMAN 2680P ☐ COL. ROMAN 2690P ☐ COL. ROMAN 2700P ☐ COL. ROMAN 2710P ☐ COL. ROMAN 2720P ☐ COL. ROMAN 2730P ☐ COL. ROMAN 2740P ☐ COL. ROMAN 2750P ☐ COL. ROMAN 2760P ☐ COL. ROMAN 2770P ☐ COL. ROMAN 2780P ☐ COL. ROMAN 2790P ☐ COL. ROMAN 2800P ☐ COL. ROMAN 2810P ☐ COL. ROMAN 2820P ☐ COL. ROMAN 2830P ☐ COL. ROMAN 2840P ☐ COL. ROMAN 2850P ☐ COL. ROMAN 2860P ☐ COL. ROMAN 2870P ☐ COL. ROMAN 2880P ☐ COL. ROMAN 2890P ☐ COL. ROMAN 2900P ☐ COL. ROMAN 2910P ☐ COL. ROMAN 2920P ☐ COL. ROMAN 2930P ☐ COL. ROMAN 2940P ☐ COL. ROMAN 2950P ☐ COL. ROMAN 2960P ☐ COL. ROMAN 2970P ☐ COL. ROMAN 2980P ☐ COL. ROMAN 2990P ☐ COL. ROMAN 3000P ☐ COL. ROMAN 3010P ☐ COL. ROMAN 3020P ☐ COL. ROMAN 3030P ☐ COL. ROMAN 3040P ☐ COL. ROMAN 3050P ☐ COL. ROMAN 3060P ☐ COL. ROMAN 3070P ☐ COL. ROMAN 3080P ☐ COL. ROMAN 3090P ☐ COL. ROMAN 3100P ☐ COL. ROMAN 3110P ☐ COL. ROMAN 3120P ☐ COL. ROMAN 3130P ☐ COL. ROMAN 3140P ☐ COL. ROMAN 3150P ☐ COL. ROMAN 3160P ☐ COL. ROMAN 3170P ☐ COL. ROMAN 3180P ☐ COL. ROMAN 3190P ☐ COL. ROMAN 3200P ☐ COL. ROMAN 3210P ☐ COL. ROMAN 3220P ☐ COL. ROMAN 3230P ☐ COL. ROMAN 3240P ☐ COL. ROMAN 3250P ☐ COL. ROMAN 3260P ☐ COL. ROMAN 3270P ☐ COL. ROMAN 3280P ☐ COL. ROMAN 3290P ☐ COL. ROMAN 3300P ☐ COL. ROMAN 3310P ☐ COL. ROMAN 3320P ☐ COL. ROMAN 3330P ☐ COL. ROMAN 3340P ☐ COL. ROMAN 3350P ☐ COL. ROMAN 3360P ☐ COL. ROMAN 3370P ☐ COL. ROMAN 3380P ☐ COL. ROMAN 3390P ☐ COL. ROMAN 3400P ☐ COL. ROMAN 3410P ☐ COL. ROMAN 3420P ☐ COL. ROMAN 3430P ☐ COL. ROMAN 3440P ☐ COL. ROMAN 3450P ☐ COL. ROMAN 3460P ☐ COL. ROMAN 3470P ☐ COL. ROMAN 3480P ☐ COL. ROMAN 3490P ☐ COL. ROMAN 3500P ☐ COL. ROMAN 3510P ☐ COL. ROMAN 3520P ☐ COL. ROMAN 3530P ☐ COL. ROMAN 3540P ☐ COL. ROMAN 3550P ☐ COL. ROMAN 3560P ☐ COL. ROMAN 3570P ☐ COL. ROMAN 3580P ☐ COL. ROMAN 3590P ☐ COL. ROMAN 3600P ☐ COL. ROMAN 3610P ☐ COL. ROMAN 3620P ☐ COL. ROMAN 3630P ☐ COL. ROMAN 3640P ☐ COL. ROMAN 3650P ☐ COL. ROMAN 3660P ☐ COL. ROMAN 3670P ☐ COL. ROMAN 3680P ☐ COL. ROMAN 3690P ☐ COL. ROMAN 3700P ☐ COL. ROMAN 3710P ☐ COL. ROMAN 3720P ☐ COL. ROMAN 3730P ☐ COL. ROMAN 3740P ☐ COL. ROMAN 3750P ☐ COL. ROMAN 3760P ☐ COL. ROMAN 3770P ☐ COL. ROMAN 3780P ☐ COL. ROMAN 3790P ☐ COL. ROMAN 3800P ☐ COL. ROMAN 3810P ☐ COL. ROMAN 3820P

Le bon son

informatique au meilleur prix

Un bon son de bon ton, c'est bon. Si, accessoirement, il est moins cher, c'est mieux. Aussi, votre magazine préféré, qui ne recule devant aucun sacrifice, a sélectionné le meilleur rapport qualité/prix, dans la multitude des enceintes multimédia.

Certes, avec les enceintes multimédia, on n'obtient toujours pas un son digne d'une chaîne hi-fi, mais, force est de constater que la qualité du son s'est nettement améliorée, tandis que les prix ont été revus à la baisse. Parallèlement, on s'aperçoit que le matériel se dépouille des boutons de réglage ou des artifices électroniques destinés, théoriquement, à magnifier le son. Ainsi, trouve-t-on de moins en moins souvent des effets 3D, pas plus qu'un Dolby quelconque.

En revanche, le caisson de basses est devenu incontournable. Il est vrai que, compte tenu des prix, autant se faire vraiment plaisir avec des basses bien rendues.

Alors, ouvrez bien vos oreilles. Pour bien choisir une paire d'enceintes, il faut les mettre en situation et, si possible, les

comparer. Pour cette délicate opération, nous nous y sommes mis à plusieurs. Autant dire que les discussions furent vives et les controverses fréquentes.

Mis à part les vibrations, lorsqu'on pousse le volume, nous avons tenu compte de la séparation des instruments, ainsi que de leur présence. En effet, on doit distinguer le piano de la batterie, ou le tir d'une mitrailleuse du bruit mou d'un sabre qui plonge dans la bidoche sanguinolente. (Nda : beurk...). La qualité des aigus

et des basses, de même que l'équilibre de l'ensemble, ont aussi retenu notre attention. Pas question que les basses dominent, ou inversement.

Si toutes ces conditions ne sont pas réunies, il y a comme un problème.

Pour ce qui est de l'ergonomie, nous avons jugé l'emplacement, le nombre des boutons et les paramètres sur lesquels ils influent. Une sortie casque, une entrée supplémentaire pour une autre source, et une entrée micro sont les bienvenues. Une alimentation directe (le transformateur est intégré aux baffles) est aussi un bon point. Le tout, bien entendu, n'étant pas d'acquiescer le matériel le moins cher, mais d'obtenir le meilleur rapport qualité/prix. ■

Bruno Gasnier

Creative Labs CSW 200

Les CSW 200, avec un prix inférieur à 1 400 F., regroupent un caisson de basses et deux satellites. Les résultats sont surprenants. La séparation des instruments est excellente, de même que leur présence. La restitution des basses et des aigus, ainsi que leur équilibre sont tout aussi superbes. Du coup, pas besoin d'artifices 3D pour parfaire un son déjà au top. Mais on pourra tout de même trouver à redire sur l'ergonomie générale du produit. On ne peut, en effet, modifier que le volume, en une espèce de télécommande filaire, on la présence du caisson. Reste que pour être tout à fait juste, le matériel demande peu d'ajustement.



Constructeur : Creative Labs / Prix : moins de 1 400 F.



en micro-informatique
certains produits
SONT un peu fades...

**... chez Targa,
c'est beaucoup
PLUS RELEVÉ***

**VOUS RECHERCHEZ UNE CONFIGURATION
VRAIMENT RELEVÉE, FORTE EN TECHNOLOGIE ?**

Programme: JUnit, Pentium® II 233 MHz

- Bollier ATX • Chipset LX
- 2,5 Go EIDE Seagate • 32 Mo de Rom
- CD 20X • Carte son • Haut-Parleurs

- Mobiliser 15 pouces TARGA
- Maintenance sur site 1 an

11.111 FTTC
9.213.10 F hr¹¹

There was no significant difference between the two groups in the number of correct responses ($F_{(1,10)} = 0.00$, $p = 0.96$). The number of correct responses was significantly higher than the number of incorrect responses ($F_{(1,10)} = 10.00$, $p = 0.01$).

Attention TARGA c'est très fort...
une fois que vous y aurez goûté, vous ne pourrez plus vous en passer !

Contactez-nous au **01 30 86 68 23** de 9h à 18h
pour connaître le revendeur TARGA le plus proche.



TARGA
Vous n'avez jamais goûté à l'Informatique

TMGA est une marque déposée d'Intellic GmbH + Co. Le logo Intel Inside et Pentium® sont des marques déposées. MMX est une marque commerciale d'Intel Corporation.
 100 = Fourni à la demande.

ACTEBIS

Altec Lansing, ACS 43

Pour 400 F, les ACS 43 représentent l'entrée de gamme d'Altec. Bien qu'il ne s'agisse que de deux baffles seuls, l'absence de caisson de basses ne se ressent pas trop dans la restitution finale. La séparation et la présence des instruments sont bonnes. Il en va de même pour les aigus. En revanche, les basses sont un tantinet métalliques. Mais rien d'anormal, si on considère la taille des enceintes, aussi que celle des haut-parleurs. Par ailleurs, une connexion pour un caisson est prévue. On dispose donc le peu de paramètres accessibles sur le panneau avant. Outre le volume, on ne peut modifier que les basses et les aigus.



Constructeur : Altec Lansing / Prix : moins de 400 F



Creative Labs CSW 350

Un peu plus cher (environ 2 500 F), le CSW 350 est aussi un peu plus puissant. Par voie de conséquence, les enceintes sont plus grasses, tandis que le caisson de basses accuse une taille respectable. Là encore, tous nos critères de test sient au vert malgré d'excellence. Malheureusement, être ergonomique, les 350 souffrent du même défaut que leurs petites sœurs. Notons cependant la présence d'une entrée supplémentaire pour une autre source.

Constructeur : Creative Labs / Prix : moins de 2 500 F



Altec Lansing, ACS 48 Power Cube Plus

Les Power Cube Plus représentent une solution intéressante par rapport aux CSW 200 de Creative. Il s'agit, là encore, d'un caisson de basses et de deux satellites. La séparation et la présence des instruments sont très bonnes, de même que la qualité des basses et des aigus, et de l'équilibre général. Côté ergonomie, le caisson est pourvu de deux entrées. Là aussi, les réglages sont minimalistes. Deux boutons, situés sur l'un des satellites, permettent de baisser ou de laisser le volume sonore. La mise hors, ou sous, tension s'effectue en appuyant simultanément sur les deux boutons.



Constructeur : Altec Lansing / Prix : moins de 1 500 F.



Monster Sound

Après l'image, plusieurs constructeurs tentent de révolutionner le domaine du son en introduisant une nouvelle technologie, la 3D audio. C'est par exemple le cas de Diamond avec sa nouvelle carte, la Monster Sound. Ne jetez pas pour autant votre fidèle SoundBlaster, car la Monster Sound ne peut gérer le son en dehors d'un environnement Windows 95. Malheureusement, ce genre de cohabitation avec une autre carte son semble poser pas mal de problèmes, car de nombreux jeux se sont mis à planter régulièrement une fois la carte enfichée dans un bus PCI... Et dans l'univers merveilleux du Plug & Play, allez faire comprendre à votre système que vous voulez utiliser le port joystick

de la Monster Sound et non celui de la SoundBlaster ! Comble du bonheur, les *drivers* refusaient obstinément de se mettre à jour avec le dernier patch disponible sur le site Diamond. Ceci mis à part, quelques démos permettent d'apprécier les possibilités de la 3D audio, qui théoriquement fonctionne même avec une seule paire d'enceintes, au lieu de deux, ou un simple casque. C'est d'ailleurs avec ce dernier que l'on obtient les meilleurs résultats, l'impression de recevoir le son de derrière ou devant étant assez convaincante. Par contre, on attend



toujours des jeux tirant parti de cette fameuse option ! Sinon, il faut bien reconnaître que cette carte produit un son de très bonne qualité. Mais franchement, vu les problèmes de compatibilité, le prix excessif et le manque de support actuel au niveau des jeux, nous pouvons difficilement vous conseiller cette carte... ■



Constructeur : Diamond Multimédia / Langue : française / Prix : moins de 1 300 F.

SonicStorm

Dans le domaine du 3D, Videologic se décide aussi à sortir sa carte, qui malheureusement n'est pas encore distribuée de ce côté de la Manche. La SonicStorm dispose de caractéristiques impressionnantes, puisque sur un seul chip sont intégrés 64 canaux gérés en hardware, fonctions MIDI, la gestion du son via DirectSound, l'émulation SoundBlaster sous DOS et la gestion avancée du port joystick. La carte utilise son propre standard de son 3D Qaudio, compatible DirectX bien entendu. L'installation n'a pas posé de problèmes particuliers, mais on peut regretter le manque d'un panneau de configuration gérant les paramètres avancés de la SonicStorm. Comme

toutes les cartes son 3D du moment, on cherche encore le jeu qui permettra de faire vraiment la démonstration de ses capacités 3D, et il faudra s'en remettre à une petite démo pour satisfaire sa curiosité. Les démos incluses sont dépassées (Tomb Raider, Destruction Derby 2, etc.) et seuls les utilitaires de mixage rattrapent le contenu du CD-ROM. Sinon, il faut reconnaître que cette carte pour un prix très compétitif, offre une excellente qualité de son et n'a posé aucun problème de compatibilité avec tous les jeux essayés, même ceux tournant en mode DOS sous Windows 95. Seul problème,



le port joystick semble se décalibrer assez régulièrement, sans raison apparente. Malgré tout, utilisant un bus PCI pour un transfert plus rapide des données et étant censée soulager votre processeur grâce à ses capacités d'accélération matérielle, la SonicStorm est un concurrent plus que sérieux pour la SoundBlaster AWE 64 ! ■



Constructeur : Videologic / Langue : anglaise / Prix : moins de 700 F.

+ de 6000 sharewares par modem au 08 36 70 28 12*



Des
tonnes de patch
(vies infinies...) pour
les meilleurs jeux
du moment
(Quake...)

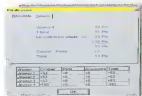
NOUVEAU

LES DEUX SHAREWARES DU MOIS



Quake Army Knife V4.06 WIN95

Le couteau Suisse des éditeurs : Quark est un Éditeur de niveau pour Quake, Hexen II et aussi pour Quake 2. Extra !! Pour compiler les niveaux que vous aurez créés, vous aurez besoin des utilitaires que vous trouverez sur SAPRISTI dans le fichier QK_util.zip.



MAXIDisk v4.11w WIN3

Ce jeu de tarot est suffisamment bon pour rendre le jeu agréable, même pour des bons joueurs. Les règles sont en Français, les cartes en 256 couleurs sont très agréables. Vous pourrez jouer contre 2 ou 3 joueurs dirigés par l'ordinateur.

Mais aussi...

des démos de jeux et les dernières versions des sharewares du moment, des oublier plus de 10 000 images «ery».

Téléchargement

de 250 Mo de nouveautés commencent en français, classées et validées sur Mac et PC chaque mois.

Rapidité

Téléchargez jusqu'à 33600 bps (v34+).

Comment faire?

Pour obtenir le logiciel "Saprستي", portez vous au CD-Rom de Génération 4, dossier Modem. Si vous possédez un modem 14.400 et + récent, attention la chaîne d'init est : AT&F, B&F1 ou ATZ. Attention le 08 36 70 28 doit être suivi de 6 virgules (,) pour l'emporisation.

+ sapristi
mac

Nouvelles add-ons à
notre carnet d'adresses

• **Armageddon**
52, bd de Ménilmontant,
75020 Paris
Tél. : 01 47 97 07 99.
Créé en octobre 97
10 PC 166, 32 Mo de RAM,
écrans 17 pouces, cartes 3Dfx
Tarifs de 20 à 40 € l'heure
Internet via klanon
spécialisee (128 ko)

• **Bar «Le Fontenay»**
122, bd Alsace-Lorraine,
64000 Pau,
Tél. : 05 59 32 93 42.
Coin cyber créé en
décembre 97
4 PC 200 MMX, 16 Mo
de RAM, écrans 15 pouces
Tarifs de 20 à 35 € l'heure

Jeu de rôle en gestation



Avec deux projets de jeu Internet en développement, la société **Trilance** a opté pour deux types de produits radicalement différents, mais avec un même principe : il n'y aura pas de personnages non jouables ! **Preservation**, sera un produit futuriste de gestion/stratégie/action aux confins de l'univers. Chaque joueur dirigera un vaisseau, faisant du commerce, combattant et explorant un monde, que les concepteurs veulent immense et évolutif. Mais auparavant, vous aurez droit à **Chrysalis** (voir photos), un jeu de rôle dans le style Ultima Online, qui devrait être disponible

sur le Net. Le but de l'équipe est de réaliser un univers gigantesque, en 640 x 480 (16 bits), et là encore, les villes ne seront occupées que par des joueurs. L'idée est originale mais je vous amène comment l'économie et la vie sociale vont pouvoir être crédibles. En outre, lorsque l'on voit les problèmes posés aux concepteurs d'Ultima Online du fait de la très grande liberté laissée aux joueurs, on peut s'inquiéter quelque peu. Un concept à suivre sur www.trilance.com.

Le Net se réveille

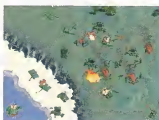
Dans la série des jeux de rôle annoncés pour entrer en beta-test au début du printemps, on trouve The Awakening (www.dtcamp.com). En 3D subjective, annonce avec plusieurs milliers de joueurs en même temps (difficile à croire tout de même...), huit races et six classes de personnages pour un jeu dans lequel certains monstres ne pourront être tués que par des équipes, pour ne pas parler de véritables armées de joueurs. L'idée rappelle quand même furieusement Asheron's Call et Everquest !

Net-Jeux

Au moins, avec son nom commençant par «Net» on sait à quoi s'en tenir sur le jeu suivant. **NetPanzer** (de Pyrosoft, sur le site www.pyrosoftgames.com) est une simulation de batailles de blindés sur Internet ou sur réseau local, qui opposera de 2 à 100 joueurs (plus, si les connexions tiennent la route) ! Sans aucune gestion de ressources, il s'agit d'un jeu de combat pur et dur, dans lequel chaque joueur n'aura en fait qu'à gérer ses unités et leurs mouvements, avec des résolutions allant de 640 x 480 à 1 024 x 768. Dès que vous aurez perdu vos unités, vous pourrez alors immédiatement revenir dans une partie en cours.



Sierra et sa course de Nascar vient de faire une apparition remarquée sur le site TEN, avec **Nascar Racing Online Series**. Vous l'avez compris, il s'agit de la version exclusivement Internet du jeu Nascar 2, qui permet à 44 joueurs de participer à une même course ! Autant vous dire que piloter ces engins de la mort à plus de 300 km/h, sachant que derrière les volant des autres véhicules, se trouvent des adversaires humains aussi vicieux que vous, ajoute énormément à l'intérêt du jeu et à ses 16 circuits initiaux. Bon d'accord, pour jouer il faut payer un abonnement mensuel et les circuits ovales ne sont peut-être pas toujours palpitants, mais quand même !





Où mon seigneur !

Lords of Empyria est le premier projet de Realms Network, une nouvelle société préparant plusieurs produits dans l'univers fantastique-médiéval de Pandora. En tant que vassal du roi d'Empyria, vous devez vaincre les quatre barons opposés à votre maître.

Au début du jeu, seul deux royaumes seront connus des joueurs, auxquels se grefferont de nouveaux lieux, scénarios et ennemis au fil de leurs explorations. Ça fait tout est basé sur la grande interactivité avec l'univers, qui évolue constamment. Parmi les points forts de Lords of Empyria, vous posséderez plus de 200 objets par personnage (près de 100 armes différentes, 13 types de protection, etc.), le choix entre sept classes initiales, vous aurez des alliés et familiers et, enfin, il haut niveau, vous pourrez gérer un château, des troupes, etc. Les graphismes sont assez sympathiques et avec plus de 300 types de créatures différentes, vous pourrez pleinement apprécier la grande variété du produit. Ce projet très ambitieux devrait entrer en période de beta-test d'ici quelques mois (www.empyria.com) ■



Net-info

Si vous êtes vraiment mordu du jeu de rôle, vous pourrez peut-être apprécier Sarnath Software (www.sarnath.com), un utilitaire gratuit qui permet de gérer via Internet, n'importe quel jeu de rôle papier. Au lieu d'être tous rassemblés autour d'une table, vous pourrez rester chez vous pour jouer à travers le Réseau et communiquer... Le produit en anglais est très complet, mais détruit tout l'aspect social et relationnel du jeu de rôle. Or, c'est justement là son intérêt, non d'un nain ! ■

Le PC semble se prêter à merveille au genre stratégique, même lorsqu'il s'agit de diriger de petites équipes d'intervention. **Multitude** (www.multitude.com), l'éditeur de Fire Team l'a bien compris, avec un produit qui permettra aux joueurs (jusqu'à 50), de diriger leurs équipes ou leurs soldats dans divers affrontements ou scénarios. Le personnage que vous jouerez possèdera de nombreux attributs et objets, mais vous devrez apprendre à collaborer avec le reste de votre équipe si vous voulez vous en sortir. Votre groupe, par quatre et huit persos, pourra en outre communiquer de vive voix via Internet. La réalisation graphique n'a rien à envier au concept de jeu, avec du 800 x 600, en 65 000 couleurs, et une interaction totale avec les décors. ■



Nouvelle langue vivante

Les habitués du Net connaissent bien évidemment le langage V.R.M.L. : Le **Virtual Reality Modeling Language**, pour les ignorants, est un langage de programmation (au même titre que le H.T.M.L.) qui vient enfin d'être reconnu comme standard par l'I.S.O. et l'I.E.C. Ces deux derniers organismes internationaux, pour ceux qui ne parviennent toujours rien, essayent de définir des chartes de qualité et de standardisation pour tout ce qui touche à

l'électronique... Ce sont eux qui ont ainsi défini par exemple, le standard du Compact Disc Audio ou celui du CD-ROM. Pour en revenir à nos rêves de moutons, V.R.M.L. (www.vrml.org) permet essentiellement de créer des sites entièrement en 3D sur Internet. Mais de nombreux projets en cours concernent des jeux sur le Net dans ce langage. ■

• La fêve vermicelle s'étend maintenant jusqu'aux États-Unis avec l'ouverture d'un serveur **Worms 2** la-bas, ce qui devrait enfin soulager les serveurs européens jusque-là un peu surchargés !

• **Manalink**, le fameux add-on Multiperson pour le **Magic: The Gathering** de Microprose, devrait être enfin disponible en téléchargement sur le site www.gathering.net. Les francophones pourront se réjouir puisque cette mise à jour est aussi disponible dans notre belle langue à nous. Bien entendu, nous essaierons de l'inclure sur le CD-ROM du mois prochain.

• **Leisure Suit Larry** Laffer est de retour mais les fans seront déçus d'apprendre que ce ne sera plus dans une nouvelle aventure désopilante, le frisson semblant s'être égaré. L'idole d'Oliver, calvite naissante oblige, sera la star d'un jeu de casino qui offrira Poker, Black Jack, roulette, etc., le tout jouable gratuitement sur le site www.won.net de **Cendant** (ex CUC, ex-Sierra).

• **Egghead**, une chaîne de 80 magasins aux États-Unis dédiée au jeu vidéo, va fermer ses boutiques au profit d'un service de vente par Internet. À ce rythme-là, dans dix ans, tous les magasins seront virtuels ! ■

Brigades d'intervention



PLAY NOW FREE!
\$9.95 monthly
unlimited
play. 1st month
free!

GAMESTORM

ACTION & STRATEGY
ADVENTURE
CLASSIC GAMES
PUZZLE & BOARD
SPORTS



LES JEUX SONT FAITS

GameStorm

Le cyberjoueur n'est plus seul devant sa machine.

Face à lui, des centaines d'adversaires ou d'alliés sont prêts à le rejoindre dans les ans, sous terre ou devant un tapis vert ! Gamestorm, ne reculant devant aucun sacrifice, ne cesse de proposer à ses abonnés de nouveaux jeux, toujours plus aboutis et supportant souvent plusieurs dizaines de joueurs dans une même partie. Les softs du commerce n'étaient, jusqu'à présent, pas supportés : c'est désormais de l'histoire ancienne, puisqu'en plus des exclusivités, on peut se cyber étriper joyeusement par Warcraft 2, Quake II, ou Diablo interposé, comme c'est le cas sur Mplayer ou ailleurs, mais sans les exclusivités. Le jeu le plus beau de Gamestorm est peut-être Air Warrior 3, qui invite les pilotes virtuels à jouer à la « Seconde Guerre mondiale » sur Internet, aux commandes de vieux coucoucs, bénéficiant d'une accélération 3D et d'une bonne animation. Mais la simulation aérienne jouste aussi l'aventure, puisque Legends of Kosma permet d'entrer de plain-pied dans un monde médiéval-fantastique, riche en dangers et en monstres (il n'y a pas qu'Ultima Online !). Gamestorm a même pensé aux sous-marins, en intégrant Harpoon Online à son site ! Ainsi qu'aux mec(h)s - Multiplayer Battle Tech ouvre ses portes à tous les Goldorak en herbe, férus de combats de

Pour attirer le chaland, les compagnies de jeux on-line rivalisent d'exclusivités : Gamestorm ne propose pas moins d'une vingtaine de softs, tous genres confondus, uniquement disponibles et jouables sur leur site. Une aubaine pour les joueurs connectés !



titans. Ce mois-ci marque également l'arrivée de l'adaptation ludique du film *Starship Troopers*, avec ses grosses araignées singulières (un coup d'œil plus appuyé dans le prochain numéro sans doute...).

Pour les plus calmes, des jeux de plateau et de cartes traditionnels sont même disponibles comme le Backgammon ou le Poker. Si Gamestorm n'est pas un modèle de convivialité et de rapidité, il est néanmoins conçu assez clairement : la multitude de menus différents, et les nombreuses explications, rassureront les novices et énerveront les internautes. Enfin, une bonne connexion est indispensable au téléchargement des jeux qui peut sérieusement s'éterniser. Mais au bout de cette attente (et d'une cotisation de 10 dollars, soit environ 60 F par mois), le joueur solitaire ne serait-il pas sur le point d'atteindre une sorte de ravissement ludique ?

Luc-Santiago Rodriguez
Adresse : www.gamestorm.com

Stellar Emperor

ÉTOILE À MATELAS

Action, simulation, aventure, décidément, on trouve de tout sur Gamestorm, et même de la stratégie spatiale ! De multiples systèmes solaires, composés de centaines de planètes, attendent les conquistadores intersidéraux dans le monde de Stellar Emperor.

Pour régner sur les dizaines de constellations de Stellar Emperor, il faut du temps... et de l'astuce. Car la victoire passe par la conquête, le terraforming et l'exploitation de planètes, pas toujours accueillantes. Pour étendre son empire et multiplier ses conquêtes, il faudra allier qualités de gestionnaire et de stratégie.

Contrairement à Outpost 2 et autre Elite, Stellar Emperor est exclusivement peuplé de dizaines de joueurs, en chair et en os, animés par le même désir : devenir calife intersidéral, voire empereur stellaire. Et pour accomplir ce dessein, de nombreuses possibilités : entreprendre de gigantesques voyages intersidéraux à la recherche de systèmes solaires pas encore

découverts, afin d'y établir une solide colonie, pour ensuite attaquer les ennemis les plus proches et s'emparer de leurs biens. On peut également échanger des denrées, faire un peu de commerce, conclure des alliances et investir dans plusieurs types de vaisseaux, civils ou militaires.

L'originalité de Stellar Emperor est d'avoir modélisé un univers gigantesque. Le résultat est paradoxal : si les joueurs y sont assez nombreux, la réussite est toutefois ouverte à tous, puisqu'il reste toujours un bout de carte encore disponible.

Si le fond, bien que peu original, est intéressant, la forme l'est malheureusement moins : tableaux et graphismes plus que sommaires, graphiques et cartes du ciel prédominants. Il est de plus indispensable de consulter assidûment le manuel en ligne, si l'on veut avoir une chance de comprendre comment fonctionne le jeu. Autant de défauts qui décourageront à coup sûr le joueur exigeant ou à la recherche de plaisirs ludiques immédiats.

Les amateurs de belles mécaniques de jeu apprécieront néanmoins la complexité du système de Stellar Emperor, ainsi que ses possibilités et la grande liberté accordée au conquérant virtuel. Il est exact que peu de jeux commerciaux offrent ce type de profondeur... ni pâtissent d'une si effreuse réalisation ! ■ L.-S. R.

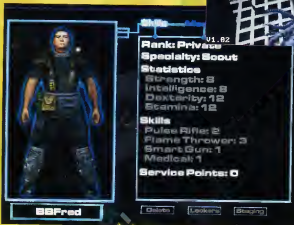


Aliens Online

MARINES À LA CARBONARA

Dans une ambiance claustrophobe et inquiétante, assez proche de celle de Space Hulk, Aliens Online propose des combats épiques entre Marines sous Gronsan et Aliens lumineux déchaînés. Devant un ordinateur, tout le monde nous entendra crier...

Aliens Online n'est assurément pas un jeu techniquement impressionnant. On pourrait même lui reprocher un certain retard par rapport aux récents quake-like : point d'accélération 3D, pas de plein écran, des graphismes juste honnêtes et une interface moyenne. Et pourtant, malgré ces défauts, il faut reconnaître que Aliens Online, à



attend le joueur impudent, qui aurait décidé de casser de l'Alien (ou du Marine, puisqu'il est aussi possible de jouer les bestioles).

Avant d'entrer dans le jeu, il est impératif de choisir son camp. Allez, restons humains pour cette fois, et sélectionnons un brave guerrier du futur. Une fois connecté, on se retrouve dans la salle d'opération où apparaissent la liste de tous les docteurs, heu, joueurs, ainsi que les parties en cours. On peut en prendre une en route à n'importe quel moment, seul ou avec des équipiers. Il est également possible de choisir le type de Marine que l'on incarnera : un simple scout ou une mitrailleuse vivante surequipée. Ensuite, il ne reste plus qu'à former une équipe, et à choisir la partie selon ses paramètres : nombre de Marines et d'Aliens encore debout, pertes, et type de décor (base, mine, vaisseau, etc.).

Une fois prêt, on se retrouve téléporté sur un coin de la carte : les choses sérieuses peuvent commencer. Tout d'abord, vérifions les armes : canon d'assaut, fusil mitrailleur, fusil à pompe, lance-grenades, lance-flammes, tout semble fonctionner. dommage que les munitions soient si limitées, il faudra tirer juste !

Mon équipier a déjà ouvert une porte, et s'est engouffré dans une salle de la base. En général, dans les films, les Marines commencent à dégager lorsqu'ils

début d'être parfait, est un jeu rigolo (même si le terme est peut-être mal choisi pour un soft pareil). Tout le monde connaît effectivement les décors glorieux de Alien (1, 2, 3 ou 4) et surtout, son climat de franche paranoïa et de danger imminent. Bizarrement, aucun jeu n'est encore parvenu à exploiter cette situation de peur et de panique efficacement. Si Aliens Online est réussi, c'est grâce à sa simplicité et à son ambiance, tout simplement. Voici donc ce qui



ont la mauvaise idée de se séparer. Pas de surprise, dans Aliens Online, c'est pareil. Je progresse ainsi courageusement en compagnie de cinq autres types qui ne trouvent rien de mieux à faire que d'explorer leur groupe au bout de deux minutes. Je me retrouve tout seul dans l'obscurité. Une rafale de fusil retentit, pas très loin, suivie d'un hurlement puis du message : « Tom was killed by Fiend » Gloups, Tom était un pote, et Fiend... c'est l'un des meilleurs tueurs de Marines, non ? Nouvelle rafale, cris. « Lady Jane was killed by Fiend... » Surtout, ne pas paniquer... rester calme. Partagé entre le désir de voir mon premier Alien, et celui de partir en courant rejoindre d'autres Marines, je décide finalement de continuer à avancer, à plat ventre... Mauvaise pioche : une forme noire surgit des ténèbres à une vitesse foudroyante et se jette sur moi. J'ouvre le feu comme un furieux, des jets d'acide, de sang... Et trois coups de griffes qui suffisent à m'éventrer lamentablement. Sur l'écran gold, un énorme « DEAD » rouge me rappelle que je n'ai été ni assez rapide, ni assez prudent.

Ambiance parano

Piqué par le jeu, je ferais bien ainsi deux, puis trois, puis quatre, puis beaucoup d'autres parties d'Aliens Online, découvrant sans cesse de nouvelles tactiques de jeu, de nouveaux alliés, me faisant écharper par d'horribles bestioles ou parvenant miraculeusement à rejoindre mon équipe après une agression surprise. Ce petit quake-like est finalement plutôt prenant, bien que très en retard techniquement par rapport à la concurrence. Il a cependant pour lui une ambiance, des décors et un climat de paranoïa redoutables qui permettent d'oublier un peu ses quelques défauts. Du point de vue des lags, la connexion est très acceptable à partir de 23 heures, bien que l'on ne soit jamais à l'abri des disparitions/apparitions de joueurs, inhérentes à ce type de jeu, mais finalement très justifiées lorsqu'il s'agit d'Aliens gloutons ! ■ L.-S. R.

Multiplayer Battle Tech

Après quatre jeux consacrés à leurs combats, et autant de succès, les gros bonshommes de fer débarquent sur le Net.

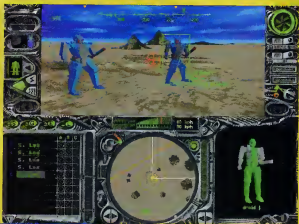
ROULEZ DES MEC(H)ANIQUES

Dans des arènes variées, deux à huit « battle-joueurs » s'envoient baffes mécaniques et roquettes à protons, dans la joie et la bonne humeur !

Sur Solaris, ces temps-ci, c'est plutôt la fête. De nombreux robots, aussi grands que des immeubles de vingt étages, s'expliquent mutuellement, et de manière explicite, les lois physiques du rassage de cybergueule. Aucun problème pour trouver des adversaires, comme pour tous les jeux de chez GameStorm, il y a en permanence une bonne cinquantaine d'individus énervés, mais sympathiques, qui attendent de pied ferme adversaires ou victimes.

Les règles de la bienséance nous conseillant de ne pas livrer un combat sans arme, il est impératif de choisir un Mechwarrior parmi les quatre-vingts proposés. Il convient ensuite de sélectionner une configuration d'armement, avant de pouvoir se rendre sur le terrain en compagnie de ses petits camarades.

En ce qui concerne l'interface, même si elle est un tout petit peu plus compliquée qu'ailleurs (car un peu loupée), elle n'a rien d'obscur. En quelques minutes, le débutant devrait être capable de trouver une partie sur le point de démarrer. On se retrouve ainsi rapidement sur un terrain tiré aléatoirement, pouvant être un désert, des glaces, des collines ou des plaines. Radars, zoom et systèmes de détection indiquent la position des adversaires et leur état général. Dès lors, plus qu'une chose à faire : répondre aux provocations et essayer de faire le plus mal possible. Il faudra donc sélectionner les bonnes armes, effectuer quelques vols planés, viser, marcher en faisant pivoter son thorax, se dissimuler derrière une montagne, afin de pouvoir espérer survivre au moins cinq minutes. Car dans Multiplayer Battle Tech, les parties sont plutôt brèves, donc encore plus nombreuses ! La connexion, quant à elle, est de bonne qualité.



Les dégâts sont visibles immédiatement, grâce aux explosions, et il n'y a pas trop de téléportations fantaisistes à déplorer. Seule et unique condition pour apprécier ce Duke Nukem version Goldorak : être vraiment passionné par les combats de Mechs et apprécier les graphismes vectoriels ! ■

L.-S. R.





Les pionniers du Net le savent : Air Warrior existe depuis plusieurs années et bénéficie (malgré sa lenteur, qui est d'ailleurs toujours au rendez-vous) d'une bonne réputation au sein des amateurs de simulation en Multijoueur. Alors que les dernières versions étaient tout de même assez en

L'ancêtre de la simulation aérienne Multijoueur est de retour, avec une troisième version, remise au goût du jour : terminés les graphismes sommaires et les mêlées répétitives. Désormais, les combats dans les airs à plusieurs sont presque festifs !

Air Warrior 3

LES TÊTES BRÛLÉES

retard, par rapport à la concurrence, Interactive Magic et GameStorm ont décidé de réagir en dépassant carrément Air Warrior, et en l'enrichissant visuellement. Grâce à de nouvelles options, il est devenu aussi bien jouable seul qu'à plusieurs.

Effectivement, quatre campagnes et plusieurs dizaines de missions accueilleront de un à deux cents joueurs simultanément, recréant pour l'occasion les grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale, à bord de quatre-vingts avions différents. Alliés, Japonais et Allemands sont les trois forces en présence que l'on peut intégrer. Bien sûr, les mêlées habituelles sont toujours présentes, mais les vieux de la vieille seront sans doute heureux de pouvoir agir sur des événements précis, et sur différents théâtres d'opération grâce à des missions variées.

Et pour ne pas subir de retard technologique, Air Warrior 3 bénéficie d'une accélération 3D qui arrange grandement l'animation. Si les graphismes et les textures ne sont pas sensationnels, ils permettent



au jeu d'être visuellement très agréable et de ne pas subir de ralentissement on-line. La connexion, quant à elle, n'a pas été d'excellente qualité. Il est souvent difficile d'accéder au serveur, alors qu'il n'est pas saturé et il arrive (plus souvent qu'ailleurs), que la connexion plante avant un lancement. En revanche, une fois en mission, tout se déroule généralement bien. L'une des innovations de Air Warrior 3 est de permettre le transfert de données vocales : avec une carte son et un micro, il est possible de communiquer directement, ce qui, en plein combat, est nettement plus pratique qu'une frappe au clavier.

Peut-être plus cible que les autres softs de GameStorm, ce troisième Air Warrior est aussi le plus riche et le plus soigné. Cependant, il intéressera probablement moins de monde que des jeux plus rapides à prendre en main, et plus amusants, comme Aliens ou Battle Tech Multiplayer ■ L.S.R.

Les chroniques d'Ultima Online

NUIT DE SANG

Même s'il n'est toujours pas distribué en France, de nombreux joueurs de l'Hexagone pratiquent assidûment ce jeu de rôle unique en son genre. C'est, par exemple, le cas de la guilde des Sanglragons, que nous avons suivi lors d'une nuit épique en réseau.

C'est à l'aube d'un mardi 11 février que tout a commencé, à la nuit des heures bleues, entre deux joueurs d'un serveur de jeu en ligne. Les deux hommes s'apprêtent à se connecter dans leurs chambres, à l'heure où les autres sont encore endormis. Ils se connectent sur leur ordinateur et se retrouvent dans le monde virtuel d'Ultima Online, un jeu de rôle en ligne qui se joue sur Internet. Les deux joueurs se connectent sur leur ordinateur et se retrouvent dans le monde virtuel d'Ultima Online, un jeu de rôle en ligne qui se joue sur Internet. Les deux joueurs se connectent sur leur ordinateur et se retrouvent dans le monde virtuel d'Ultima Online, un jeu de rôle en ligne qui se joue sur Internet.



Une fois connecté, les deux joueurs se retrouvent dans le monde virtuel d'Ultima Online, un jeu de rôle en ligne qui se joue sur Internet. Les deux joueurs se connectent sur leur ordinateur et se retrouvent dans le monde virtuel d'Ultima Online, un jeu de rôle en ligne qui se joue sur Internet.

Départ vers l'aventure

Les deux joueurs se retrouvent dans le monde virtuel d'Ultima Online, un jeu de rôle en ligne qui se joue sur Internet. Les deux joueurs se connectent sur leur ordinateur et se retrouvent dans le monde virtuel d'Ultima Online, un jeu de rôle en ligne qui se joue sur Internet.

Sole Survivor

QUE LE MEILLEUR GAGNE !

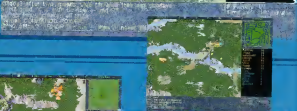
Westwood nous replonge dans l'univers de son wargame favori : *Command and Conquer*. Mais cette fois, vous ne dirigerez plus une armée entière. Vous serez seul contre tous, et il ne peut en rester qu'un !

Westwood a décidé une fois de plus d'exploiter le filon C & C afin d'offrir aux joueurs (50 par partie), un jeu dédié exclusivement à Internet.

Les éditeurs vous proposent d'y tenir le rôle d'une seule unité, que vous choisirez parmi celles présentes dans les différents jeux de la gamme C & C. Mais parmi les nouveautés inventées pour l'occasion, certains personnages ne manqueront pas de faire plaisir aux joueurs, puisqu'il s'agit de nos amis les dinosaures (Villocryptor, Tricratops, Stégosaure et même le légendaire T-Rex). Ce qui nous fait au total, un choix parmi vingt-trois unités. Bien que certaines soient plus faibles que d'autres (en duel), elles trouvent toutes leur utilité lorsque le jeu se joue en équipe. Dans ce mode, toute unité devient important, car chacune ayant sa caractéristique propre, vous devrez monter une escouade hétérogène, si vous voulez être les derniers à survivre.

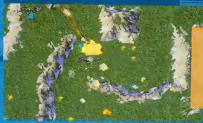
McLeod se rebiffe

Les caisses qui faisaient office de bonus rares dans C & C et Alerte Rouge, jonchent à nouveau le sol, et il vous sera difficile de ne pas trébucher dessus. Suivant leur couleur, elles contiennent différents objets allant de l'upgrade des caractéristiques (vitesse, puis-



sance et portée de vos armes), jusqu'à l'Armageddon (destruction de tout ce qui se trouve sur la carte, pour ceux qui n'aiment pas perdre et aiment bien le faire savoir). L'interface, quant à elle, reste la même (il n'y avait pas de raison d'en changer après tout), et ce sera donc en quelques clics de souris, agrémentés de quelques pressions de touches du clavier (les traditionnelles Garde, Forcer le tir, etc.), que vous maîtriserez votre unité. Toutes les options de jeu sont paramétrables, afin que chaque partie ne ressemble pas à la précédente. Vous pourrez ainsi faire des deathmatches en ne faisant s'affronter que des dinosaures ou que de l'infanterie. Bref, Westwood, ce coup-ci, a tout misé sur l'option Réseau, afin de nous offrir un Highlander-like, et il semble que Sole Survivor soit bien parti pour trouver une place de choix dans le cœur des fans de C & C et autres futurs adeptes. ■

Loïc Clavier



3617 TELEPC 3617 TELEPC

Une sélection parmi notre vaste collection de CD-ROM PC dans les catégories : Jeux, Utilitaires, Apprentissage des langues, Education et Vie pratique (90 % de nos CD-ROM sont en français)



De nouveaux titres installés chaque semaine !

- 1 Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEPC** (le minuteur s'arrête quand vous n'avez plus 5.557 F)
- 2 Choisissez la catégorie de CD-ROM que vous désirez parmi celles qui vous sont proposées**
- 3 Sélectionnez le titre qui vous intéresse** (le minuteur de la communication dépend de l'ordre choisi. Elle peut varier de 5 à 30 minutes au maximum sans un coût global par CD-ROM de 30 à 90 F)
- 4 Laissez vos coordonnées pour recevoir votre CD-ROM par la poste** (une d'adresse libre, que le coût s'en communication)

Ce service vous est proposé par :

France Teaser

17 rue Carol
92410 VILLE D'AVRAY
Fax : 01 47 50 62 93

**AUCUN CD-ROM
POUR ADULTES**

Myth

DU SANG SUR LE NET

Après avoir durement bataillé en Solo, les joueurs de Myth auraient tort de ne pas tenter de serener la mort et la dévastation sur le monde entier ! Et justement, le serveur Bungie.Net, est une grande porte ouverte à ce genre d'exercice sanguinolent.

Créé en 1997, dédié aux joueurs sur PC, Myth, l'un des jeux de stratégie les plus ambitieux de son époque, a été développé par Bungie. À l'époque, les joueurs de Myth étaient en majorité des amateurs, mais le jeu a rapidement gagné en popularité. En 2000, Bungie a lancé le serveur Bungie.Net, qui a permis aux joueurs de se connecter en ligne et de jouer à Myth en multijoueur. Le jeu a été réédité en 2004, et le serveur Bungie.Net a été réouvert. Aujourd'hui, le jeu est toujours disponible sur PC, et le serveur Bungie.Net est toujours actif. Le jeu est considéré comme l'un des meilleurs jeux de stratégie de son époque, et le serveur Bungie.Net est considéré comme l'un des meilleurs serveurs de jeu de stratégie en ligne.



Myth est un jeu de stratégie en temps réel. Les joueurs contrôlent une armée de créatures mythologiques et tentent de détruire la base adverse. Le jeu est très complexe et demande une grande maîtrise tactique. Le serveur Bungie.Net permet aux joueurs de jouer en ligne et de se mesurer à d'autres joueurs du monde entier.



Fredrik Mårtensson

HORS-SÉRIE PC FUN

GUIDE 1998 SPÉCIAL CARTES 3D

- ▶ Les premières cartes 3Dfx 2 en test!
- ▶ Comparatif complet des cartes 3D
- ▶ L'avenir pour les constructeurs et les normes
- ▶ Plus de 100 jeux accélérés 3D présentés et décortiqués
- ▶ Les futurs jeux 3D les plus attendus! (Deathtrap Dungeon, Unreal...)



Tous les patches et les drivers 3D disponibles sur le CD-ROM

EN KIOSQUE DÈS LE 6 MARS

Professional Gamers' League : Season One

J.O. VIRTUELS

Le jeu vidéo deviendrait-il un sport ? En tous les cas, la première rencontre sportive professionnelle des jeux vidéo, s'est déroulée aux États-Unis. Et les gagnants ne sont pas reparti avec un panier charcuterie ou une caisse de moussesux...

Les 30 et 31 janvier, la première finale de la Professional Gamers' League (P.G.L.) s'est déroulée à Seattle, dans le centre de jeux vidéo US Robotix et AMD. Les 16 finalistes se sont partagés 65 000 dollars de prix, après deux jours d'affrontement sur Quake et Alien: Rogue. Ils avaient déjà combattu plus de 1 500 joueurs pour se qualifier ! Pour Quake, les huit finalistes étaient Thresh (gagnant de la Ferrari de John Carmack au dernier salon de l'EGE), Reptile, B2, D13-Unholy, Frick, Cabalist, Lord Jim et Snulnet. Tout le week-end, il était possible de suivre en vidéo et Internet (outil RealPlayer) les matchs, les commentaires et les interviews sur le site P.G.L. (www.pgl.com). Même avec un modem 56 K, on était encore assez bien d'avoir une qualité d'image correcte, mais on peut déjà considérer ceci comme une première remarquable en direct de ce qui seront les manifestations de jeux du niveau 1. À noter qu'il est prévu un chrono minuté de ce type toutes les trois semaines aux États-Unis, et qu'il semblerait être sympathique pour la même chaîne Euro jeu, les émissions du Nouveau Centre Jordan Christens.

Athlètes virtuels

Le star de cette finale locale était sans aucun doute Dennis Fong (alias Thresh), qui est devenu d'ailleurs des fois un champion, pour tout dire, un champion chez Microsoft. En particulier, c'est l'événement local d'ailleurs surlévé, quelques critiques puis qu'il venait d'être à Gamer Extreme, un site qui s'occupait de la promotion de ce championnat. Il s'est battu, en critiques, à gagner tous les mois, grâce à un logiciel et à un sens exceptionnel de l'anticipation des mouvements des autres joueurs. Tout la finale sur Alien: Rogue, c'est David Magne (alias Deep Duck) qui

Coverage HAS BROADCAST

3M™ Vellum™ Championships

AMD
PGL
PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE

US ROBOTIX
GAMERS LEAGUE

Webcast sponsored by 3Com's

blip picture
video



S'est montrée le plus efficace. Avec les tactiques que qu'on lui a montrées, les autres joueurs, il n'y en avait pas d'autre. Il a été très efficace d'ailleurs. Il a gagné, en gagnant à l'égard des jeux de stratégie, très orientés vers le jeu de stratégie, on s'en rend compte avec quel plaisir on s'en rend compte. Environ 100000. Et plus un AMD 1000, une carte vidéo 3D (Radeon V2000), un modem US Robotics X2 56K... Voilà des jeux vidéo ? et marque plus !

Didier Lott

season one

AMD
PGL
PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE

WINNERS
STRATEGY



MEDIA SHOP

CONFIGURATIONS

Chassis Mini Tour Alim 200W
Carte mère Chipset TX PRO +
512 ko de mémoire cache
16 Mo EDO ext. 128 Mo
Disque Dur 2.1 Go Quantum Cyclone
Moniteur 14" SVGA 1024x768 NE
Carte Vidéo PCI 53 1 Mo ext 2
Lecteur Disquette 3" 1/2
Clavier 105 T, Souris 3 boutons
CD 16X, Carte son 16 bits, HP 25 W

Chassis ATX Moyen Alim 250 W
Carte mère DFI LX 440 AGP
512 ko de mémoire cache
DIMM 32 Mo SDRAM
Disque dur 2.5 Go UDMA Western Digital
Moniteur 14" SVGA 1280X1024 NE
Carte vidéo ATI Xpert@Work 4 Mo AGP
Clavier 105 T, Souris 3 boutons
Lecteur Disquette 3" 1/2
CD 16X, Carte son 16 bits, HP 25 W

Configurations données à titres d'exemples tout autre assemblage possible

200 MX
I 166 MMX
I 200 MMX
I 233 MMX
MD K6 233

4740 F
4900 F
5150 F
5600 F
5290 F

PENTIUM II 233 MMX
8560 F



1280X1024
Smile Cromaclear
1280X1024 JEAN
IYAMA MS8617T
WINDOWS 95 CD
Office 97 PME
orks 95
Stratus Ultra DMA 2.1Go

+ 350 F
+ 810 F
+ 1850 F
+ 2850 F
+ 740 F
+ 1990 F
+ 740 F
+ 110F

HD Stratus Ultra DMA 3.2Go
HD Stratus Ultra DMA 4.3Go
Moyen Tour
Grande tour
S3 TRIO 64V+ 2Mo
16 Mo Sup. EDO
Souris Microsoft Intellimouse
Clavier Natural

+ 410 F
+ 670 F
+ 70 F
+ 150 F
+ 50 F
+ 230 F
+ 150 F
+ 380 F



Trio 64 V+ 1 Mo
Trio 64 V+ 2 Mo
Trio 2 Mo
Trio 4 Mo
os Mysique II 4Mo OEM
Charger 4 Mo PCI
Head VIPER 330 PCI
Head VIPER 330 AGP
ra Millennium 5 4 Mo AGP
FA OEM
BOW RUNNER
XPRT@WORKS PCI
XPRT@WORKS AGP
Go Quantum Pioneer
Go Stratus Ultra DMA
Go Western Digital UDMA
Go Stratus Ultra DMA
Go Stratus Ultra DMA

4.3 Go Quantum Cyclone
6.4 Stratus UDMA
Carte mère TX PRO + 512 Ko
CM P II ASUSLTK P2L97 bus AGP
Cyrix 200 MX
Intel P166 MMX
Intel P200 MMX
Intel P233 MMX
AMD K6 233
PENTIUM II 233
Simm 8 Mo 32 Bits 60 ns EDO
Simm 16 Mo 32 Bits 60 ns EDO
SDRAM 32 Mo
SDRAM 64 Mo

14" MPRII 1024X768
15" MPRII 1280X1024
15" SMILE CROMACLEAR
17" 1280X1024 JEAN
17" SMILE CROMACLEAR
17" IYAMA MS8617T
MODEM USR 56 INT
Lecteur CD ROM 24X Pioneer
Lecteur CD ROM 24X Créative
Carte son 16 bits Stéreo
Carte son Soundblaster 16
Carte son Soundblaster 64
Haut parleurs 25 Watts
Haut parleurs 80 Watts
Haut parleurs 300 Watts
Caméra SONY Couleur CDD
Télécommande PC
Pistolet-Jeux

1140 F
1490 F
1950 F
2990 F
3660 F
3990 F
670 F
590 F
470 F
100 F
280 F
530 F
70 F
150 F
250 F
890 F
200 F
290 F

LES MÉDIA SHOP

MEDIA 2000 71 rue FONDAUGE 33000 BORDEAUX TÉL:05 56 81 70 22 FAX:05 56 81 74 06	MEDIA DIFF 6/8 rue Aubuisson 31000 TOULOUSE TÉL:05 61 99 06 88 FAX: 05 61 99 05 89	MICRO MEDIA 32 bd Sirasbourg 34000 MONTPELLIER TÉL:04 67 99 46 20 FAX:04 67 99 46 21	BIENTÔT MEDIA SHOP À LYON
--	---	---	--

SubSpace

SI SIMPLE..., MAIS SI BON

C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures confitures, non ?

Tout le monde a une grand-mère qui a sorti cette phrase au moins une fois dans sa vie. Eh bien, elle avait tout simplement raison. Boudien

pourquoi personne n'y
avait pensé plus tôt...

Devinette. Prenez une pincée de shoof'em up avec un vieux look..., mais très vieux fu fact, ajoutez-y une pincée de jeu on-line (donc seulement jouable sur Internet), plus est le résultat obtenu ? Tout simplement, plus de 500 000 inscriptions au beta-test de SubSpace. À mon avis, une telle réussite s'explique par la simplicité du concept de jeu par son côté Atari 2600, CBS, et autres consoles émoullivantes qui ont su toucher au plus profond de nos âlégiques que nous sommes (néanmoins, on peut s'interroger sur 1 200 x 1 024 :).

« Mais il faut donc un petit vaisseau dans l'espace, en principe assez léger pour votre objectif. Je citerai le sous-titre du manuel de jeu, à savoir : « Ramporter des données et ramener les troupes ». C'est clair non ? Votre mission, si vous en êtes fâché, vous devrez récupérer sur l'île de votre vaisseau les données qui transformeront votre petit vaisseau en véritable arme de destruction massive. Mais avant cela, il vous faudra piloter correctement un vaisseau dans l'espace, les accélérations et les décélérations (les deux ça va aussi) afin de ne pas sauter en arrière comme... »

Le zénard des étoiles

En effet, la température instable et diminuée par les minéraux du métal, comme les galets ou les roches, et la présence d'une couche de fluage, peuvent causer un fléchissement. Vous pouvez aussi le faire, mais il est préférable d'enlever complètement le matériau et de le remplacer par un matériau plus solide.



Sont des parties d'insouciance l'absence d'effort, voire l'absence de faire des exercices de répétition des des techniques. Je vous encourage à travailler.

[illegible]

Author's Note

Address: corresponding@proceedings.com



INCROYABLE RICHESSE D'ACTIONS !

SOLDIERS AT WAR



**40Mo DE FORCE ET
D'EFFICACITE PAR
SOLDAT !!!!**

Un jeu de combat tour par
tour avec tout l'héroïsme et
le drame d'un bon film de
Seconde Guerre Mondiale !

**DISPONIBLE
EN AVRIL**



40Mo D'ANIMATIONS PAR SOLDAT !

10 SOLDATS DIFFÉRENTS HYPER ENTRAÎNÉS !

PRÈS DE 40 ACTIONS UNIQUES POUR CHAQUE SOLDAT !

**PREMIER PRODUIT DU GENRE DANS L'UNIVERS DE LA
SECONDE GUERRE MONDIALE**

**COMPREND UN ÉDITEUR DE MISSIONS ET UNE OPTION
MULTI-JOUEURS**

**LA SIGNATURE DE LEADER MONDIAL DU WARGAME
HISTORIQUE : SSI !**

Importé en France par
EIDOS
Interactive
Société de distribution



En avril

3 NOUVEAUX MICROMANIA

NANTES - MARSEILLE - ORLÉANS

Micromania

NEW Lancez-vous grâce à la vitesse et les sensations fortes ! Entrez dans le championnat 1000 et 1000 pour des pilotes et des ingénieurs de course. Conception Racing est le jeu de simulation de course le plus réaliste, réalisme, précision, design et comportement. Les voitures de la 1000, circuits et pilotes officiels, mode de jeu des réglages, tout modifications au niveau du jeu.

Precision Racing

WARHAMMER DARK OMEN

NEW Dark Omen est un wargame en 3D temps réel. Vous êtes libres de vos mouvements et du choix des angles de caméra. Vous incarnez le capitaine d'une armée de mercenaires chargés de délivrer cette terre des hordes des Anabars : régiments de cavalerie, d'infanterie, d'archers et de sorciers, machines de guerre...

Découvrez le catalogue PC CD ROM
20 pages couleurs disponible chez Micromania !!

Micromania

du CD Rom PC

LORDS OF THE REALM

NEW Incroyable, merveilleux, fantastique d'Arabie ! Retrouvez le merveilleux monde de la magie, des dragons, des elfes et des chevaliers... Le jeu de stratégie en temps réel, le plus spectaculaire de la série, vous offre un monde magique et fantastique. Jeu entièrement en 3D au 1/24ème de seconde.

STAR WARS

NEW Devenir un héros de l'espace. Entièrement en 3D, le jeu est le plus spectaculaire de la série. Dans un univers fantastique à 3 races d'aliens, dotés de caractéristiques différentes et alléchantes, ce jeu est un mélange de stratégie et de gestion.

MOCH

NEW Plongez dans un univers unique et combattez les forces de mal dans des scénarios épiques. Jeu de stratégie en temps réel. Moch, grâce à son moteur graphique très puissant, vous offre un graphique des effets de lumière et une gestion vidéo impressionnante, à travers une formidable équipe de 25 missions.

CROC

NEW C'est la plateforme 3D dans toute sa splendeur ! La Bête de mouvement est fatiguée. La petite créature recueillie par les Gribouilles peut sauter, sauter, grimper, sauter et faire pleuvoir des gouttes d'eau sur tous les murs.

STAR WARS

NEW Devenir un héros de l'espace. Entièrement en 3D, le jeu est le plus spectaculaire de la série. Dans un univers fantastique à 3 races d'aliens, dotés de caractéristiques différentes et alléchantes, ce jeu est un mélange de stratégie et de gestion.

DEIK

NEW Incarnez Joe Chip et découvrez la pièce de la Halls Corporation, société d'espionnage recrutant les hélicoptères les plus dangereux du ciel américain. De multiples angles de caméra, des personnages modifiables en 3D, des dizaines de pouvoirs et une ambiance sonore unique. Une superbe adaptation du célèbre roman de Philip K. Dick par Cyri.

BLADE RUNNER

TOP Los Angeles - 2019 ! Les replicants sortent de leurs boîtes à Ray-M-Gay. Ils sont, chargés de débarrasser ceux qui ne sont pas humains. Grâce à une grande liberté d'action, chaque nouvelle partie sera différente. Ce jeu d'investigation, graphiquement époustouflant, recrée avec brio l'univers cybernétique du film.

TOMB RAIDER

TOP La belle Lara part à la recherche de la relique «Bayes de Xiao-S». Plusieurs obstacles au plaisir de jeu, de la Chase à l'Action et au Final. Lara pourra utiliser 2 objets en même temps, couler des cages, de nouvelles armes, de nouvelles monstres.

JOE

TOP Présidez ou destinez de l'one des deux civilisations antiques. Hélicoptères d'armement, jets de puissance, armes et troupes de nouvelles technologies. L'exploration de nouvelles, exploration, diplomatie, conquête. Seul ou à plusieurs, voici la nouvelle référence du jeu de stratégie en temps réel.

En jeu d'aventure...NEW complètement délirant !!

La petite peste, fillette de la Sorcière Maltrame veut se venger du Monttraill. En utilisant la magie, elle a envoyé de nombreux objets dans le passé. Vous trouverez un descendant des Monttraill, contraint à se priver plusieurs siècles en arrière, à effectuer de multiples missions, notamment récupérer ces objets. Retrouvez avec bonheur Jacquouille et Gédéon de Monttraill dans ce jeu d'aventure délirant !



Les Visiteurs

**SORTIE DU
JEU LE 4
MARS**

L'univers 100% jeu

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

**GARANTIE MICROMANIA
1 AN SUR TOUS LES JEUX**

GRATUITE
avec le 1^{er} achat !
les nombreux privilèges
avec la Mégacarte et 5%
de remise sur des prix canons !



* Seul sur les Consolés - Bouton affilié avec France de l'un de réductions de 50 F.

Jouez en réseau de chez vous

- Duke Nukem 3D • Warcraft 2
- FI Grand Prix 2 • Quake
- Command & Conquer...
- Shadow Warrior
- Blood

3515 MICROMANIA
Tout le catalogue
des jeux
(à 39 F. le minimum)

Logiciel d'accès au réseau GRATUIT disponible
dans les Micromania et sur Internet :
<http://www.azursoft.fr/stadium>



La
nouvelle maitrise de
FIFA 98 offre toujours la
possibilité de jouer seul ou
à plusieurs. Jouabilité,
fluidité onéiriques et
nombreuses options
font de ce jeu la
nouvelle référence !



MICROMANIA NANTES

Centre Commercial Beaulieu
44000 Nantes
NEW

MICROMANIA ORLÉANS

Centre Commercial Place d'Arc
45000 Orléans
NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées
75001 Paris - RER Charles de Gaulle-Elise
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes - 7, bd des Italiens
75002 Paris - Métro République
RER Daumesnil - Tél. 01 40 15 53 10

MICROMANIA MONTFARNASSE

128, rue du Rempart - 75004 Paris
Métro Montparnasse - RER Montparnasse
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue des Filles du Calvaire - Niveau 2
Métro République - RER Paris Nord
75001 Paris - Tél. 01 45 16 15 73

MICROMANIA ITALIE 2

Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2
Avenue de la Grande Vitesse - 75013 Paris
Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA MARSEILLE

Centre Commercial Centre Bourse
13001 Marseille
NEW

MICROMANIA IVRY GRD CIEL

Centre Commercial Grand Ciel
93201 Ivry-sur-Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN

Centre Commercial Saint-Quentin-Yvelines
91000 Saint-Quentin-Yvelines
Tél. 01 34 43 25 23

MICROMANIA CERGY

Centre Commercial Les 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél. 01 34 24 08 31

MICROMANIA CRÉTEIL

Centre Commercial Créteil Soleil - Niveau Hour
93000 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-EVER

Centre Commercial Saint-Ever
76000 Rouen
Tél. 02 32 16 55 44

MICROMANIA TOULOUSE

Centre Commercial Saint-Genès - 31127
Toulouse
Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON

Exposé Soleil - 84100 Avignon
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Commercial Polygone - Niveau Hour
34000 Montpellier
Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR

Centre Commercial Grand Var Sud
83000 Toulon
Tél. 04 64 73 30 30

MICROMANIA CAP 3000

Centre Commercial Cap 3000 - Niveau Hour
91000 Evry
Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE

Centre Commercial Nice-Étoile - Niveau 1
06000 Nice
Tél. 04 93 82 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU

Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69000 Lyon
Tél. 04 78 16 73 62

MICROMANIA LYON ST-PRIEST

Centre Commercial Lyon St-Priest
69000 Lyon
Tél. 03 73 37 87 55

MICROMANIA EURLILLE

Centre Commercial EURLILLE - Niveau Hour
59000 Lille
Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial Villeneuve - Niveau Hour
59000 Lille
Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA NOUVELLES-GRANDS

Centre Commercial Nouvelles-Grands
59000 Lille
Tél. 03 20 55 72 72

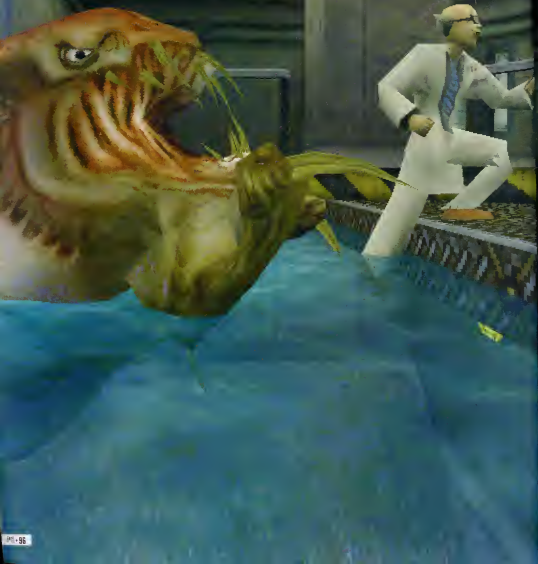
MICROMANIA REIMS ECONOMATRIUM

Centre Commercial Reims Economatrium
51000 Reims
Tél. 03 26 36 52 76

MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Place de la République
67000 Strasbourg
Tél. 03 88 32 60 70

Autoservicio de la información de Micromania en 78017 de la Comunidad de Madrid





Il vous Sierra à ravir

Depuis des années, la compagnie Sierra est reconnue dans le monde du jeu vidéo pour ses grandes sagas d'aventure. Mais avec des filiales telles que Dynamix, Papyrus ou Valve, cette société affiche clairement sa volonté de diversification !

Un reportage réalisé
par Sébastien Tasserie.



Qui aurait pu imaginer un jour que Sierra éditerait un quake-like ? Half-Life en est pourtant bien un, et pas n'importe lequel !

Développé par Valve, ce soft pourrait bien apporter le souffle d'originalité que nous attendions tous dans le domaine. Sa réalisation somptueuse, ses animations, l'I.A. des adversaires, tout l'y prédestine ! Mais puisque nous parlons d'originalité, citons également Grand Prix Legends (développé par Papyrus) qui vous proposera dans quelques mois de prendre part à un Grand Prix en 1967 ! Ses voitures d'époque et ses circuits, jamais vus dans les jeux de course contemporains, pourraient le hisser au top des simulations de ce genre.

Moins original, mais tout aussi intéressant, Earthsiege 3 se prépare à voir le jour dans les locaux de Dynamix. Avec un scénario riche et une réalisation excellente, gageons que ce soft ne passera pas inaperçu. Mais rassurez-vous, malgré cette diversification des genres, Sierra n'a pas oublié ses premières amours. C'est dans les locaux de Seattle que l'équipe de Sierra Studios nous concocte les jeux d'aventure de demain. Au menu, le troisième volet des aventures de Gabriel Knight et le numéro 8 (sic !) de la série des King's Quest. Au fait, si vous pensiez être à l'abri de la déferlante des cartes 3D, car seuls les jeux d'aventure vous intéressaient, il va falloir réviser votre jugement ! Bien, assez parlé, passons aux choses sérieuses...

Half-Life

Vu le nombre de concurrents en lice cette année (Unreal, Daikatana, etc.), difficile de dire si Half-Life remportera la guerre des quake-like. Pourtant, les nouvelles technologies qu'il met au service du plaisir du joueur le placent confortablement !

Il faut dire que les concepteurs de Half-Life n'en sont pas à leur coup d'essai ! En effet, la plupart d'entre eux ont travaillé sur des titres aussi illustres que Duke Nukem 3D ou encore Shadow Warrior. À la différence des produits susnommés et d'autres que je ne citerai pas (qui a dit Quake II ?), Half-Life propose un véritable scénario. Le bot avoué de son auteur (on romancier de science-fiction) est de propulser le joueur aux commandes d'un personnage qui évolue réellement au cours d'une histoire. Celui que vous incarnez durant tout le jeu n'est autre que le responsable d'une équipe de scientifiques, travaillant sur un projet expérimental top secret. À la suite d'une série d'erreurs, la base militaire désaffectée que vous occupez



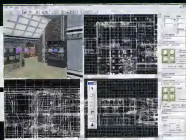
Le jeu réseau

Je ne vous ferai pas l'affront de vous dire que c'est en réseau que ce genre de jeu prend toute son ampleur... vous le savez déjà ! Mais ce que vous ne savez pas, c'est que les concepteurs de Half-Life réfléchissent actuellement sur de nouveaux modes de jeu réseau.

Ils ont déjà trouvé une idée plus qu'intéressante : lors des deathmatches, votre arme pourra être surplombée d'un laser rouge.

Vous pourrez alors détecter un adversaire avant de le voir (et réciproquement), et agir en conséquence !





« **Half-Life** immerge le joueur dans un monde **réaliste** où chacun **pense** et **réfléchit**. »

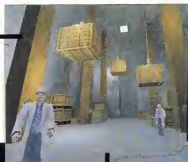
est envahie par une cohorte de monstres (une sombre histoire de poie spatio-temporelle et d'aliens belliqueux !). Mais en plus de ces redoutables adversaires, vous devrez affronter les « nettoyeurs », envoyés par le gouvernement pour faire disparaître toutes les preuves. Les premiers niveaux, qui se déroulent donc dans la base militaire, donnent un bon aperçu de l'esthétisme général : jeux de lumière superbes (machines à boissons fluorescentes dans le noir), effets de transparence (eau, vitres, etc.), technologies



aliens très « laser », reflets sur les surfaces métalliques et j'en passe. Mais en plus d'être impressionnant graphiquement, ce monde vous offre une interactivité totale avec le décor. Il vous est possible de tirer dans tout ce que vous voyez (caisses, machines à boissons, murs, etc.). Tandis que certains éléments exploseront, d'autres garderont uniquement les traces de votre passage : l'impact de balle (pour une arme à feu classique), ou énorme marque noire (pour une arme explosive) ! Mais attention, certains éléments du décor s'avèrent parfois nécessaires.

Interaction intelligente

En effet, il vous est possible de tirer et de pousser la plupart des objets (comme les caisses), afin d'atteindre des passages en hauteur, de vous protéger des tirs ennemis ou de franchir des plans d'eau. Car si les concepteurs nous ont avoué (il n'y en avait), qu'ils n'avaient pu respecter totalement les lois de la physique, ils ont néanmoins effectué un joli travail. Ainsi, lorsque vous poussez un objet dans l'eau, celui-ci flotte ou coule en fonction de son poids. Vous l'aurez compris, il faut donc apprendre à utiliser intelligemment le monde réaliste qui vous entoure (mais à quoi donc va jouer Cedric si même les *quake-like* demandent de la réflexion ?). Pour ▶





► en fait avec le caractère réaliste de l'environnement, par-lons de l'ambiance sonore. Grâce à un nouveau procédé (appelé DSP), la résonance de vos pas ou de vos tirs vous renseigne sur l'endroit où vous vous trouvez (petite ou grande salle, salle fermée ou ouverte, etc.). Les différents niveaux (aussi bien en intérieur qu'en extérieur) vous réservent de nombreuses surprises : des sols qui s'effondrent, des trains à piloter, des ennemis qui descendent d'hélicoptère, etc. Pendant que j'y pense, oubliez totalement la notion de niveau telle que vous la connaissez (séparation incluant un résumé de statistiques dont tout le monde se foute). Ici, le passage d'un niveau à un autre se fait sans coupure... un simple changement suffit ! Les personnages qui peuplent ce monde réaliste sont de deux sortes : des ennemis et des alliés potentiels. Ces derniers (principalement des scientifiques) peuvent vous soigner, vous suivre, vous ouvrir des portes, etc. Grâce à un nouveau système d'animation (qui bouge uniquement les os d'un individu), l'équipe de Valve a pu appliquer différentes textures sur les personnages sans modifier leurs animations. Ainsi, lorsque vous vous baladez dans les locaux, vous rencontrez une multitude de scientifiques aux visages différents (et non pas un personnage type)... Sympa, non ?

Scientifiques en panique

Ces derniers sont dotés d'animations incroyablement réalistes : ils marchent dans les couloirs, travaillent sur leurs ordinateurs, secouent un distributeur, discutent entre eux... bref, ils vivent ! Lorsque le chaos s'installe dans la base, ils courent dans tous les sens, essaient d'ouvrir des portes et vous font des signes de détresse. Grâce à eux, vous revivrez l'atmosphère de panique qui règne dans la base et lorsqu'ils se font attaquer par des ennemis, cela tient du délire ! Certains se retrouvent pendus aux tentacules d'une racine géante, d'autres se font agresser par des « gobeurs de cerveaux ». Mais le plus fort dans tout ça, c'est que vous pouvez assister à leur mort ou bien intervenir ! Les ennemis sont vraiment recherchés et originaux. Vous découvrirez les petits monstres qui déclenchent des ondes de choc, ceux qui s'accrochent au cerveau de leur victime, ou encore ceux qui possèdent un troisième bras au milieu du ventre. Parfois composés de plus de 6 000 polygones, ces êtres sont extrêmement détaillés... c'est simple, on les aperçoit presque cligner des yeux ! Tout comme les scientifiques, ces



monstres sont dotés de nombreuses animations. Ils se grattent la tête, marchent, courent et possèdent plusieurs attaques. D'ailleurs, ils n'ont pas de terrain de prédilection : un monstre peut très bien vous attaquer dans l'eau et vous suivre sur la terre ferme pour continuer son labeur. Les ennemis (qui peuvent vous repérer par la vue, l'odorat ou l'ouïe) prennent en compte un certain nombre de facteurs avant d'attaquer, de s'enfuir ou de se tacher. Ils font attention à leur santé, à la vôtre, à l'architecture des lieux, au nombre de leurs congénères dans la salle, etc. Car en plus vos ennemis peuvent très bien adopter un comportement de groupe. Ils préparent alors leurs attaques et se couvrent les uns les autres. Ainsi, Half-Life immerge totalement le joueur dans un mode réaliste où chacun pense et réfléchit. Si en plus, je vous dis que vous pourrez jouer jusqu'à 32 joueurs et qu'il sera vendu avec Worldcraft (un éditeur de niveaux), je suis sûr que vous ne pourrez plus attendre jusqu'au mois d'avril... pourtant, il va bien falloir ! ■



Grand Prix Legends

Vous pensez que rien ne peut plus vous étonner dans le domaine de la simulation automobile ?

Alors, intéressez-vous à Grand Prix Legends qui vous propose de courir en 1967...

Circuits inédits, voitures d'époque et réalisme extrême sont au rendez-vous !



Pour avoir discuté avec les membres de l'équipe de développement, et en particulier avec David Kaemmer (responsable du développement technique), je peux vous affirmer que ces messieurs sont vraiment des modus de course automobile ! D'ailleurs, quand ils n'en développent pas, ils participent à de vraies ! Après deux ans de travail, toute l'équipe s'accorde sur un point : l'expérience qu'ils connaissent actuellement est totalement différente de celles qu'ils ont pu vivre précédemment. David Kaemmer affirme même que GP Legends est la seule simulation dont il soit réellement satisfait (il en a pourtant développé un paquet !). Évidemment, la singularité de cette simulation réside dans le fait que les courses proposées se déroulent en 1967. On imagine aisément le travail de titan qu'ont dû fournir les designers pour recréer les circuits, les voitures... bref, l'ambiance d'époque ! Pour cela, ils se sont appuyés sur des documents précis : photos, vidéos, plans de course officiels (quand cela était possible), etc. Ils ont même rendu visite à un collectionneur pour pouvoir observer réellement les bolides. Et on peut dire que le



résultat est réussi avec des graphismes qui exploitent bien évidemment les cartes 3D (Rendition et 3Dfx) ! Les circuits et voitures sont vraiment superbes mais aussi très proches de la réalité (ce sont eux qui me l'ont dit car je n'étais pas encore né en 1967). Les détails sont nombreux : des objets d'antan (très difficile à modéliser pour certains d'entre eux) bordent les circuits, on aperçoit des rambures dans les pneus et aussi le conducteur changer de vitesse. Les circuits sont très différents de par leur localisation : certains sont chargés de constructeurs, tandis que d'autres sont beaucoup plus désertiques. Pour le moment, seuls dix circuits sont inclus dans le jeu (Monza, Spa, Rouen, etc.), cinq équipes (Lotus, Eagle, etc.), une vingtaine de coureurs.



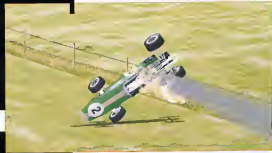
« Ce réalisme total procure beaucoup de fun et rend les courses spectaculaires. »

(Jack Brabham, Jim Clark, etc.) et cinq sponsors (Mobil, Pepsi, etc.). Mais vous aurez sûrement remarqué qu'il manque de grands noms du milieu...

Driving licences

Rassurez-vous, l'équipe de Papayus est en pleins pourparlers pour obtenir certaines « grosses » licences. À titre d'information, apprenez que le coût de celles-ci représente de 5 % à 15 % du budget total de développement. De plus, le travail est encore plus ardu, vu que 15 % des pilotes sont disparus... Mais revenons au jeu en lui-même. GP Legends propose trois niveaux de difficulté et je peux vous affirmer

qu'au plus dur, la conduite est extrêmement réaliste et difficile ! C'est d'ailleurs la volonté des concepteurs, que leur jeu demande un apprentissage afin de proposer un challenge. Au bout de quelques heures de jeu, on s'habitue déjà et on commence à apprécier les sensations apportées par le moteur 3D... Ah, le moteur 3D ! Bien évidemment, celui-ci a été entièrement repensé. Il était impossible de reprendre celui de Nascar Racing ou d'un autre jeu, car les voitures d'époque ne réagissaient absolument pas de la même manière que les voitures contemporaines. Ainsi, un nouveau moteur a été élaboré afin de coller à la situation, mais également afin de respecter totalement les lois de la physique. Les voitures glissent, dérapent et exhibent de nombreux mouvements « verticaux ». Ainsi, lorsque vous freinez brusquement, la voiture pique du nez. Si vous accélérez violemment, ou que vous vous trouvez sur une petite pente, vous verrez alors le nez de votre voiture s'élever. Ce réalisme total, qui s'applique également lors des accidents, procure beaucoup de fun et rend les courses très spectaculaires. Évidemment, en fonction du revêtement du sol, les voitures n'adoptent pas le même comportement, et vous devrez adapter votre conduite. On regrettera seulement que la gestion des intempéries ne soit pas prévue pour le moment. Proposant les options réseau habituelles (jusqu'à huit joueurs en réseau local), Grand Prix Legends nous a fait très bonne impression avec ses circuits tortueux et ses voitures originales. Sortie prévue en juin 1998... ■



Earthsiege 3

Tout le monde sait bien que les jeux vidéo, c'est une histoire de Meelis ! Dynamix nous le prouve une fois de plus en préparant Earthsiege 3. Avec un vrai scénario et des graphismes superbes, celui-ci ne devrait pas passer inaperçu lors de sa sortie.



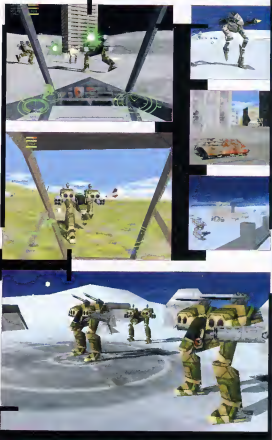
Devinez de quel univers s'inspire le scénario de Earthsiege 3 ? Je vous donne un indice, ce n'est pas celui des Schtroumpfs. Alors ? Vous me répondez de... celui de Earthsiege, bravo ! Nous sommes en 2829 et les terriens font face à une paix instable, obtenue après avoir repoussé les Prométhées dans l'espace. Profitant d'une guerre civile sur Terre et dans les colonies, ces derniers, toujours aussi belliqueux décident d'attaquer à nouveau. Il va donc falloir reprendre du service pour les repousser hors de la galaxie.

L'originalité de Earthsiege 3 est de faire évoluer ce scénario durant la cinquantaine de missions constituant le jeu. Ces dernières, traditionnelles, se dérouleront en extérieur, mais également à l'intérieur de certaines structures. Vous devrez repérer des endroits, escorter des convois, couper l'électricité d'un complexe, etc. Le jeu ne se déroule pas uniquement sur la planète Terre, mais également sur la Lune, Mars, Mercure, Venus, Pluton, Jupiter et Saturne. Évidemment, il faudra jouer avec la gravité de chaque planète.

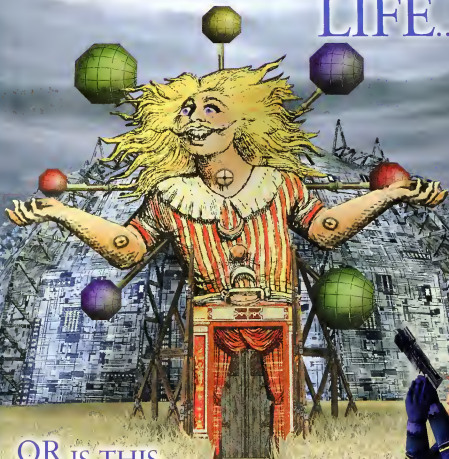
Une pléiade de robots

Pour le moment, il est déjà possible de piloter treize robots : six traditionnels, cinq *hovercrafts* et trois qui ont la possibilité de voler. Vous rencontrerez également de nombreux véhicules qui participeront aux missions : avions de reconnaissance, postes avancés mobiles, tanks, etc. Durant les combats, il sera évidemment possible de tirer sur les membres précis de ces gros tas de ferraille.

Les graphismes sont vraiment superbes avec de nombreux environnements différents : désert de sable et de glace, étendue d'herbe, etc. On appréciera également le *look* des robots, beaucoup plus recherché que d'habitude. Les détails graphiques sont nombreux : les flocons de neige, les traînées de fumée derrière les missiles, la Lune dans le brouillard, etc. L'animation des robots est excellente et vous aurez la possibilité de tout configurer à loisir. Le jeu supportera énormément de périphériques : carte 3D (3Dfx, PowerVR, Rendition, etc.), joystick Force Feedback, etc. En espérant que ce jeu tienne ses promesses, sa sortie est prévue en mars 1998 ! ■



IS THIS THE REAL LIFE...



OR IS THIS JUST FANTASY ?

Est-ce la réalité ou juste un fantôme ?



Queen: The Eye, est un nouveau jeu d'aventure mêlant en scène des personnages loufoques à travers un scénario très riche. La musique illustre parfaitement l'originalité du jeu et contribue à vous propulser dans l'univers fantastique de Queen! Ecoutez la musique. Plongez-vous dans le jeu!



Gabriel Knight 3

Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Scénario adulte et réalisation irréprochable, tels sont les ingrédients qui ont fait le succès de la série des Gabriel Knight. Ce troisième épisode, qui ne déroge pas à la règle, propulse notre héros en France, à Rennes-le-Château. Que demander de plus ?



Croyez-moi, l'année 1998 restera à jamais gravée dans l'esprit des fans de jeux d'aventure. Après la Nouvelle-Orléans et l'Allemagne, c'est la petite ville de Rennes-le-Château, où se sont déroulés, il y a maintenant une centaine d'années, des événements bien étranges (cf. encadré), qui a été choisie comme théâtre des nouvelles aventures de Gabriel Knight. Endroit rêvé pour Jane Jensen (la créatrice de la série), qui se plaît à mêler faits réels et fiction dans ses scénarios. Ainsi, Gabriel et son inséparable assistante, Grace, sont invités par un membre d'une noble famille à passer un week-end dans la ville de Rennes-le-Château. Le geste de ce dernier n'est pas complètement désintéressé puisqu'il compte sur Gabriel (*Schattenjäger* maintenant reconnu) pour protéger son fils des forces obscures qui le menacent. Malheureusement, dès la première nuit, l'enfant se fait enlever, sans que Gabriel ne puisse rattraper les ravisseurs (il est un peu nul quand on ne le dirige pas !). L'enquête que mène notre héros va l'amener à suspecter une quinzaine de personnes : des habitants du village (comme l'abbé) et des membres d'un groupe de touristes venus participer à une chasse au trésor dans la ville. Enfin, quand je dis touristes... Dans ce groupe se trouvent tout de même un agent de la C.I.A., un opérateur des services secrets français et un émissaire du Vatican ! Qu'est-ce qui justifie la présence de tels personnages ? Le destin de l'enfant et le mystère de Rennes-le-Château seraient-ils liés ? Quelle est la véritable histoire de cette ville rurale de France ? Comme vous pouvez le consta-

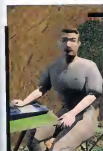


ter, ce troisième scénario n'a absolument rien à envier aux deux précédents qui étaient déjà excellents ! Vos pérégrinations vous feront visiter la ville et ses alentours : le château (chambre, réception, salle à manger), l'église, etc. Dernière petite précision : vous allez avoir l'opportunité de rencontrer des vampires... alors, heureux ?

Sang pour sang 3D !

En optant pour une réalisation entièrement en 3D, le challenge (de l'aveu même de Jane Jensen) était de trouver un certain esthétisme.... et c'est réussi ! Les graphismes sont extrêmement colorés et superbement détaillés (avec ou sans carte accélératrice). Certains endroits (comme l'église) ont même pu être reconstitués au détail près ! Les personnages sont également très bien réussis et les 500 polygones, qui constituent chacun des visages, leur procurent un air humain. Leurs animations restent encore

« Ce scénario n'a rien à envier aux précédents qui étaient déjà excellents. »



Le mystère de Rennes-le-Château

Tout commence en 1885, lorsqu'un nouveau prêtre s'installe dans la pierre église de Rennes-le-Château. Réussissant à obtenir des fonds, ce dernier entame des travaux de rénovation. Après la découverte d'un mystérieux parchemin sur le chantier, l'abbé change complètement de train de vie et semble être à la tête d'une fortune inépuisable. Mais qu'a-t-il donc trouvé ? Le trésor des templiers ? Le Graal ? Si vous désirez en apprendre plus sur le sujet, de nombreux sites internet sont consacrés à ce mystère...

« robotiques », mais le jeu n'en est même pas à la moitié de son développement... Le moteur 3D met à votre disposition de nombreuses caméras fixes, afin d'admirer les écrans sous tous les angles. Mais vous pouvez également utiliser une caméra mobile afin d'admirer tous les détails dans tous les recoins (même ce que ne peut pas voir le héros). Il en ressort une impression de liberté totale : vous pouvez voir ce que vous voulez et non pas ce que les programmeurs ont bien voulu vous montrer ! Le jeu se déroulant totalement en temps réel, les différents personnages sont dotés d'une intelligence artificielle afin de pouvoir évoluer dans le jeu. Évidemment, il pourra être parfois très intéressant de se trouver au bon endroit au bon moment. Mais sachez que, parallèlement à votre objectif principal, vous pourrez mener de nombreuses enquêtes secondaires (qui ne sont pas indispensables pour finir le jeu). Ainsi, vous pourrez espionner (toujours en temps réel) les personnages, et en apprendre plus sur leur emploi du temps et leur vie privée. Le jeu sera très graphique avec de nombreux flashbacks et une multitude de scènes cinématiques (intégrées au jeu). À noter, pour les joueurs des précédents épisodes, que vous retrouverez votre vieil ami Mosely (inspecteur à la Nouvelle-Orléans) et que vous pourrez jouer avec Gabriel et Grace. Avec un scénario si mystérieux, 50 lieux à visiter et 30 personnages à rencontrer (vampires non compris), gageons que Gabriel Knight 3 nous offrira de longues heures de plaisir ! ■

King's Quest

Mask of Eternity

Si vous avez toujours été allergique à la série des King's Quest, ne passez pas votre chemin pour autant ! Ce dernier volet n'a en effet plus rien à voir avec les précédents. Adieu petits oiseaux et étendues d'eau, bonjour zombies et mares de lave !



Lorsque j'ai vu le geyser de sang jaillir du zombie ébété, j'ai avoué m'être posé de nombreuses questions. Me suis-je trompé de salle de présentation ? Serais-je en train d'assister à la déconsécration de Phantasmagorin 3 ? Mais la présence du dossier de presse et celle de Roberta Williams dans la salle me firent revenir à la réalité : j'étais bien en face du dernier King's Quest ! Je peux vous assurer que cela fait un choc : graphismes sombres, ambiance glaquée, combats violents... je pourrais citer des dizaines d'exemples qui singularisent totalement le dernier King's Quest des précédents. Seul le scénario a gardé le caractère « neuneu » de la série. Vous incarnez Connor Mac Lyrr, le seul habitant du royaume de Duventry à ne pas avoir été statufié, après le passage d'une tempête magique. Votre mission consiste donc à retrouver les cinq éléments du masque de l'éternité (traduction toute personnelle), afin de sauver le royaume... Je vous avais prévenu, on peut difficilement faire plus « grand public » ! Afin de bien comprendre le principe de Mask of Eternity, il est important que vous oubliiez la notion de jeu d'aventure, telle que vous la connaissez. Le dernier King's Quest est en réalité un mélange d'aventure, de jeu de rôle et





d'action. C'est un jeu d'aventure, car vous devez résoudre des énigmes et ramasser des objets. C'est un jeu de rôle, car vous gagnez des points d'expérience qui agissent sur votre personnage, vous devez utiliser des sorts (comme l'invisibilité) et gérer votre équipement (armes et armures). Enfin, c'est un jeu d'action car vous devez combattre (au corps à corps et à distance) contre de nombreux ennemis de différents types. Vous pouvez d'ailleurs choisir de jouer à la première personne (vue subjective) ou à la troisième personne (caractère de dos). De l'avis de Roberta Williams, le futur des jeux d'aventure se trouve dans la 3D. Ne soyez donc pas surpris si le monde dans lequel vous allez évoluer est en... 3D !

Un monde virtuel

Vous allez donc pouvoir vous balader librement dans sept immenses mondes qui abritent un total de 70 créatures (avec lesquelles vous discuterez ou vous battriez). 3D oblige, vous aurez la possibilité de tourner la caméra autour de votre personnage afin de modifier l'angle de vue (le meilleur angle pouvant être choisi automatiquement). Les personnages que vous rencontrerez (elfes, goblins, zombes, squelettes, etc.) agissent de manière très réaliste : si vous débutez une conversation de loin, le personnage vous demandera de vous rapprocher. Si vous partez en plein milieu d'une discussion, il vous lancera une remarque et reprendra son discours lorsque vous reviendrez lui parler. Les graphismes (cartes accélératrices 3D supportées) sont vraiment superbes (désolé si je me répète...) et beaucoup plus adultes que dans les précédents volumes de la série. Vous admirerez les jets de lave, les montagnes, les cascades.



Vous vous extasierez également devant la qualité graphique des personnages et des ombres qu'ils génèrent au sol. Les animations sont elles aussi très impressionnantes : votre personnage peut marcher, courir, sauter, sortir son arme du fourreau, combattre, etc. Vous pourrez et devrez également interagir avec le décor. Outre le fait de pouvoir pousser et détruire des caisses, vous devrez agir pour résoudre les énigmes et ne pas vous contenter de cliquer à l'aide de la souris. Par exemple, si vous désirez grimper une paroi, vous devrez envoyer votre grappin et utiliser les touches fléchées pour monter au sommet. Si vous voulez pousser une barre, vous devrez vous mettre devant et la pousser également à l'aide des touches fléchées. Ainsi, vous devez pratiquement tout faire vous-même, ce qui contribue à laisser une impression (réelle) de totale liberté. Les combats, violents et sanglants, devraient rajouter un côté *fun* au jeu, sans poser de réelles difficultés (nous ne sommes pas dans un *quake-like* !). *Mask of Eternity* ne ressemble donc à aucun autre jeu d'aventure et pourrait bien instaurer un nouveau genre... ■

BATTLE ZONE

TOUTE L'IMMERSION D'UN JEU D'ACTION
TOUT LE CONTRÔLE D'UN JEU DE STRATÉGIE

- 
- 1 FOLLOW UP
 - 2 GO TO NEXT
 - 3 ATTACK
 - 4 PICK ME UP
 - 5 GET PLUNDER
 - 6 SET RECON
 - 7 HUNT
 - 8 REPAIR
 - 9 ATTACK FIGHTER
 - 10 NO ACTION
 - 11 CANCEL

ACTIVISION

- De l'action subjective intense : 30 missions différentes, 25 armes destructrices, un terrain modulable, ...
- De la stratégie en temps réel : 30 unités, une IA sophistiquée, un radar 3D et un menu innovant pour un contrôle complet sur les troupes.
- Une interface facile d'utilisation pour une vue subjective permanente.
- Un réalisme époustouflant : un modèle d'animation sophistiqué, un art de technologie à développer, des textures de terrain multiples.
- Une technologie révolutionnaire : un moteur performant, une prise en charge totale des cartes 3D et 3DFX. Mode multijoueur via LAN, modem ou internet, jusqu'à 16 joueurs en mode death match.



► Bientôt disponible sur PC CD-ROM
Windows® 95

<http://www.ubssoft.fr>

UBI LINE 001 SOFT
00 30 60 40 22
2015 UBI Soft

Ubi Soft

Les petits-enfants de

Doom

S'il existe encore des gens qui croient que les joueurs sur PC sont des intellectuels, qu'ils arrêtent la fumette le week-end en admirant les prouesses de Bernard Lama. Doom et tous ses descendants ont révélé la bestialité tapie en chacun de nous. Pulvériser de l'extraterrestre, du mort-vivant ou du joueur imprudent, est devenu le sport préféré du monde PC. La preuve ? Plus de 20 produits sont annoncés pour 1998 !

Un dossier réalisé par Didier Latil.





L'après Quake II

Les jeux d'action en 3D, descendants de Doom, sont désormais un genre majeur sur PC. Mais en ce début d'année, on dirait que les éditeurs jouent à celui qui prendra le plus de retard. Un petit récapitulatif nous semblait indispensable pour remettre les pendules à l'heure.





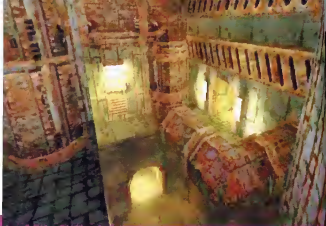
Et la 1998^e année, ils créèrent G.O.D.

Gathering of Developers est une toute nouvelle entité qui devrait faire beaucoup parler d'elle en 1998. Mike Wilson, parti d'ID Software dans un premier temps pour fonder Ion Storm, semble continuer son rêve en créant une entité qui fédère en fait divers développeurs renommés. « Par les développeurs et pour les développeurs » est le slogan en vogue chez G.O.D., Mike Wilson compare ce mouvement à celui qui avait soulevé le milieu du cinéma, lorsqu'un groupe de personnalités s'était érigé contre la toute puissance d'Hollywood (par la création de United Artists avec Charlie Chaplin, Douglas Fairbanks, etc.). Outre la protection des indépendants, des brevets et moteurs 3D exclusifs, une aide sera fournie pour se développer et un studio de production créé. Le but est de construire avec les éditeurs partenaires, des relations de longue durée et prenant en compte les désirs des développeurs. Beaucoup plus proches de ces derniers (puisqu'ils en sont !) et surtout plus proches des joueurs, notamment via les réactions sur Internet, G.O.D. espère bien initier une coopérative ludique explosive ! G.O.D. = 3D Realms, Epic MegaGames, PopTop Software (Heroes of Might & Magic 1 & 2), Ritual Entertainment et Terminal Reality (Cart Precision Racing).

En cinq ans, les choses n'ont pas énormément évolué dans le domaine du *démo-like*. Le joueur dirige toujours librement un personnage dans des décors en 3D, tirant sur tout ce qui bouge, de préférence ses meilleurs amis ! Certes, du jeu en 256 couleurs en 320 x 200 sur des « niveaux plans » des débuts, on se retrouve désormais avec des titres allant jusqu'à une résolution de 1024 x 768 en milliers de couleurs, avec de magnifiques effets de lumière, du relief et surtout des options Multijoueur. Cependant, tout ceci relève plus des progrès techniques que d'autre chose, et il faut reconnaître que jusqu'ici, tous ces jeux n'ont pas vraiment brillé par leur originalité ou leur profondeur !

Il est désormais acquis que tous les prochains jeux du genre vont posséder un moteur 3D affiné, ceux d'Hexen 2 ou de Quake II n'étant que les standards minimaux. Il existe en fait deux poétiques différentes. La première est d'utiliser un moteur déjà existant (celui de Quake II, de Unreal ou le très attendu DirectEngine), chacun le modifiant alors pour lui ajouter quelques petites innovations. La deuxième solution, plus difficile, consiste à développer un nouveau moteur, complètement repensé de A à Z (dans le genre, on attend bien évidemment celui de Prey). La communauté des programmeurs 3D est surtout très concernée par les moteurs de nouvelles générations et dans ce domaine ID Software est encore une fois en tête de file avec Trinity. Ce nom de code désigne le nouveau moteur de John Carmack (optimisé pour Pentium II, moteur 32 bits, exclusivement carte 3D via OpenGL), sur lequel il travaille déjà depuis pas mal de temps. Rien n'a, pour l'instant, été montré à la presse et le projet semble encore assez loin de son échéance, mais ID Software compte encore une fois pousser le PC dans ses derniers retranchements ■

Depuis quelques semaines maintenant, il faut compter sur un nouveau challenger de taille dans le monde des doom-like. *Blood II* est une aventure gore digne d'un film d'horreur, épurée de l'humour à quatre sous qui avait gâché le premier épisode.



Blood II



Monolith, existe depuis plus de trois ans. Cette société est composée de membres expérimentés, issus de nombreux autres éditeurs (Stern, 3D Realms, Broderbund, etc.). Pour l'ambiance et l'histoire de *Blood II*, l'équipe s'est inspirée de grands maîtres de l'horreur comme Clive Barker (*Cabale* entre autres) ou H.P. Lovecraft, mais aussi de films comme *The Coven*. Loin du premier *Blood*, trop humoristique, le joueur découvrira un scénario complexe, sinistre et angossant, avec de vraies énigmes. Le monde sera cohérent, avec des graphismes beaucoup plus travaillés, grâce à un moteur nouvelle génération.

Héros Cabalistique

Vous incarnez une fois de plus Caleb (ex-membre d'une secte nommée Cabal, voyant un culte au dieu païen Tchernobog), qui, naïf, s'est retourné contre ses anciens maîtres dans le premier volet. Considéré par vos anciens compagnons comme l'homme à abattre, vous avez passé les cent dernières années à vous cacher et à rechercher un moyen de faire revivre trois autres élus, massacrés eux aussi par la secte. Vous pourrez donc choisir votre héros parmi ces quatre individus, chacun possédant un style, une histoire et des pouvoirs

Atouts DirectÉnigme • 4 zones pour plus de 30 niveaux interconnectés
en Solo • 30 armes et sortilèges • Aventure en équipe de 4 ou deathmatches jusqu'à 32 (64 envisagés) • Éditeur de niveaux DirectEdit
• www.lith.com •





particuliers, pour affronter le nouveau ce culte éboulé. En mode Multijoueur, vous aurez aussi la possibilité de former une équipe de quatre aventuriers revanchards à mort, pour une campagne se déroulant sur huit niveaux inédits.

Le DirectEngine

Un des points forts de Blood II sera sans aucun doute son moteur 3D, développé en exclusivité par Monolith en collaboration avec Microsoft. Il semble tenir sans problème la comparaison avec la référence qu'est devenu le moteur de Quake II. Conçu exclusivement pour Windows, il offre ainsi des graphismes 16 bits en milliers de couleurs, des effets de transparence, de réflexion et un support total de Direct3D. Blood II est optimisé 3Dfx, accepte tous les joysticks via DirectInput, et a bénéficié de la *motion capture* pour les mouvements des personnages. Pour en savoir plus : www.directengine.com.



Ce jeu, développé pour le compte de Microsoft, fut le premier à être annoncé comme exploitant le DirectEngine, réalisé par l'équipe de Monolith. Riot est un *doom-like* fortement inspiré par les dessins animés japonais du style *Robotech*, *Gundam*, *Macross*...

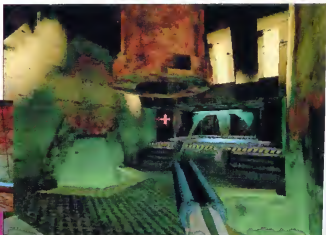
et autres descendants de *Goldarok*. Vous allez donc piloter des robots humanoïdes de 10-12 m de haut transformables, mais pour un jeu qui se rapprochera plus du *doom-like* que des simulations du genre *Mechwarrior 2* ou *Heavy Gear*. Si le jeu offre bien sûr du Multijoueur (jusqu'à

32 et plus selon les développeurs), un effort tout particulier a été réalisé sur les personnages et les robots. Plus qu'une simple succession de niveaux, il faudra, pour progresser dans l'aventure, remplir un certain nombre d'objectifs à travers une histoire illustrée par de nombreux intermédiaires.

Atouts

Univers S.F.

japonais inédit • 4 robots complètement différents et modulables • DirectEngine • www.lith.com.





Ce titre semble être l'un des plus prometteurs du lot. Avec des éléments inspirés du jeu de rôle et des héros à forte personnalité, possédant une vraie histoire, Daikatana bénéficie en plus d'un style graphique exceptionnel.



Daikatana

A l'origine de ce premier titre chez Ion Storm, on retrouve John Romero, ancienne star de ID Software (Doom, Quake) qui s'est très vite entouré de sérieux compères comme Mike Wilson (parti depuis peu), Tom Hall ou Todd Porter (7th Level). Le but avoué pour Daikatana est très simple : prendre tout ce qu'il y a de bon dans les jeux du type Quake (liberté de mouvement, jeu réseau, action intense, etc.) et y ajouter une vraie intrigue, des personnages forts, un univers cohérent et une plus grande interactivité avec l'environnement. Daikatana, par son titre seul, annonce déjà la couleur. L'histoire commence au Japon et il est question d'une épée sacrée qui donne le pouvoir de voyager dans le temps.

Nippon des Immortels

Commencez alors une course poursuite à travers les âges, qui vous entraînera du Japon à la forteresse de votre ennemi mortel, quatre siècles plus tard, pour reprendre Daikatana. Ensuite, vous vous retrouverez dans la Grèce Antique, en 2030 avant J.-C., puis en Norvège



en plein Moyen Âge pour finalement atterrir dans la prison d'Alcatraz ! Une des particularités du jeu vient du fait que vous incarnerez un des trois personnages principaux, les deux autres étant gérés par l'ordinateur et agissant selon leur personnalité. En outre, si vous êtes tué, mais que l'un des deux autres

protagonistes survit, il semblerait qu'il ait la possibilité de vous faire revivre ! Parmi les autres bonnes surprises, sachez que chacun des trois personnages possède cinq caractéristiques (force, agilité et autres), et en progressant dans le jeu, vous gagnerez des points d'expérience et monterez de niveau.

Atouts 3 personnages radicalement différents • 4 époques et 32 niveaux • Conception artistique soignée • Points d'expérience et caractéristiques pour vos personnages • Équipe de trois personnages • Éditeur intégré • <http://www.daikatana.com/> •

Développe d'actions

Ce sont plus de soixante types d'ennemis que vous aurez à affronter, avec plus d'une trentaine d'armes, dont votre épée qui réserve quelques surprises de taille



(lontainbringer ?). Tout comme pour les armes et les ennemis, le joueur aura en fait l'impression d'évoluer dans quatre jeux complètement différents, correspondant à chacune des époques. Le moteur de base est celui de Quake II, avec quelques améliorations maison, comme des effets de neige, de pluie ou de brouillard. Une mémorisation de la situation du joueur permettra de donner un petit coup de main à ceux qui sont bloqués. Le jeu réseau, pour le moment, permettra à 16 participants de se retrouver (tout comme pour Quake II, on parle d'une limite vers les 200 joueurs !). ■



The Dark Project

Atouts Côté jeu de rôle •

Ambiance et graphismes glauques •

Jouer un voleur (sic !) • [http :](http://www.lglass.com/p_info/dark/)

[//www.lglass.com/p_info/dark/](http://www.lglass.com/p_info/dark/) •



Continuons dans la série jeu de rôle avec The Dark Project, chez Looking Glass Technologies.

L'équipe à l'origine de ce titre a déjà élaboré des hits comme Ultima Underworld et System Shock pour Origin. Vous ne serez donc pas étonné si je vous dis que malgré une vue à la Quake, The Dark Project semble posséder de nombreux éléments du jeu de rôle.

À travers une vingtaine de missions suivant un scénario détaillé, le joueur incarne un voleur. Vous devrez apprendre à utiliser au mieux les zones d'ombre et vos talents particuliers, pour surprendre les ennemis, déjouer des pièges, etc. Il sera même possible en Multijoueur, d'investir avec des copains voleurs les forteresses de bourgeois plein aux as ! ■



Sin



Atouts Interaction avec les décors •

Organisation des niveaux • Six zones différentes • Toutes les armes sont disponibles pour le joueur mais aussi pour les ennemis • www.sincity.stomped.com/ •



Au dernier E.C.T.S., Sin suscita peut-être la plus grande agitation engendrée par un jeu sur le stand Activision. Cette démonstration nous permet d'apprécier le *design* des niveaux et la grande interaction avec les décors.

Ritual Entertainment (ex-Hipnotic) est un tout jeune développeur, avec à son unique actif une des rares extensions officielles de Quake, (Scourge of Armagon, trois étoiles dans notre n°99), et qui plus est réussie. L'équipe comprend entre autres d'anciens membres de 3D Realms ou de ID Software, ayant travaillé sur des jeux comme Duke Nukem 3D, Rise of the Triad, Final Doom, etc. En plus du moteur de Quake II, l'équipe a rajouté quelques motifs de son cru : graphismes en 16 bits, surtout appréciables sur les textures et sur les couleurs, transparence, modèles physiques plus réalistes et complexes, squelette et peau pour les créatures, etc.

Scarface au féminin

L'histoire se déroule dans un futur proche, dans une mégapole pourrie jusqu'à la moelle où les habitants ont dû organiser une véritable ruée paramilitaire pour se protéger des gangs tout-puissants. Mais une criminelle

de génie, Alexis Sinclair, menace de noyer cette ville avec une nouvelle drogue redoutable, le Sin, qui occasionne des mutations chez ses consommateurs. Vous êtes le colonel R. Blade, et en tant que défenseur de la veuve et des orphelins, vous partez enquêter sur les agissements de votre ennemie, biochimiste de génie et source de ce nouveau fléau. Attendez-vous à voir quelques ennemis particulièrement immondes !

Un monde complexe

Un des points forts de Sin qui vous séduira immédiatement, vient de la conception et de l'architecture des niveaux. Il sera ainsi possible de détruire ou d'intervenir sur de nombreux éléments du décor. Si vous faites exploser, par exemple, un générateur électrique dans une zone, il se peut fort bien que le niveau suivant soit plongé dans l'obscurité, propice à votre mission d'infiltration ! L'histoire suit en outre un véritable scénario, avec de vrais objectifs et non pas comme seul but de trouver la sortie en trucidant tout ce qui bouge. Ici, tant que l'alerte n'est pas donnée, vous croiserez aussi des civils inoffensifs. Pour le jeu réseau enfin, des *deathmatches* et des modes genre « Capture The Flag » ou Arène sont annoncés, avec surtout la possibilité d'incarner soit le colonel Blade, soit son acolyte « hacker » J.-C., soit enfin Alexis Sinclair ! ■

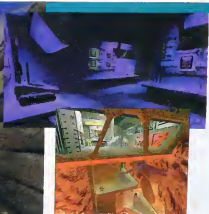


Blade

Le petit poucet espagnol de Rebel Act Studios continue son développement dans la plus grande discrétion. Avec pour lui un moteur 3D qui semble plus que prometteur, puisque nous l'avons vu pour l'instant sans carte 3D et qu'il va du 320x200 jusqu'à 1024 x 768 en 16 bits. Mais Blade supporte en plus les cartes 3D, le MMX et le son 3D ! Les points qui nous semblent cependant les plus intéressants viennent du respect des lois physiques dans l'univers 3D, avec des armes et protections, plus ou moins lourdes..., que certains personnages ne pourront pas utiliser. En outre, le joueur pourra à tout moment passer du mode vue subjective à une vue à la Tomb Raider, plus pratique pour certains combats ! ■

Atouts

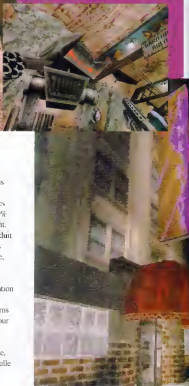
- 15 niveaux • 25 ennemis différents • 30 armes •
- 4 races pour votre personnage • Un zeste d'aventure et de jeu de rôle •
- 2 types de vue •
- http://www.rebelact.com/blade/en_sitemap.html •





Duke Nukem, deux ans après sa sortie, reste l'un des doom-like les plus joués dans les salles de jeux en réseau. Sa jouabilité exceptionnelle, ses combats rapides et furieux restent des modèles du genre. Prêt à remettre ça ?

Duke Nukem Forever



3D Realms fait tout son possible pour garder le secret absolu sur Duke Nukem Forever, annoncé désormais pour la rentrée 98. On ne sait donc rien de précis, si ce n'est que vous incarnerez le même personnage, que l'interaction avec l'environnement sera une priorité et qu'il devrait encore y avoir des bordes de strip-teuses en chaleur (*You Wanna Dance ?*). L'annonce surprise fut celle de l'utilisation d'une version remaniée du moteur de Quake II, plutôt que celui de Prey, doté lui d'un moteur fait maison. Pour justifier ce choix, les têtes pensantes de 3D Realms

invoquent tout d'abord un désir farouche de sortir Duke Nukem Forever pour cette année, et le gain de temps occasionné par l'utilisation d'un moteur ayant déjà fait ses preuves ! D'autre part, le moteur de Prey fonctionnera exclusivement avec des cartes 3D et le marché n'étant pas encore à 100 % équipé, cela aurait limité l'accès au produit. Du coup, on peut déjà s'attendre à un produit offrant au minimum toutes les possibilités de jeu en réseau de Quake II. Par exemple, n'importe quel PC pourra servir d'hôte à une partie sur Internet, de nombreuses extensions seront possibles de par l'utilisation de fichiers DLL, etc.

Tout comme pour Duke Nukem, 3D Realms semble donc jouer la carte du classique pour le moteur, misant tout sur l'intérêt du jeu. Tenez, je vois déjà les p'tits gars de la rédaction qui ressortent ce bon vieux Duke, histoire de reprendre le coup de main. Quelle bande d'amateurs ! Dégonflés ! P'tites bastrouquettes ! ■

Atouts

Le fanclub des inconditionnels de Duke Nukem (particulièrement les fans de Duke Nukem 3D).

Le mystère qui entoure le produit.

<http://www.dukeforever.com/eur>

www.3drealms.com/

747 pour Flight Simulator 98 et 6



Le pontille
chez votre
vendeur
habituel

Un réalisme
absolu !

Le plaisir de piloter un Jumbo Jet

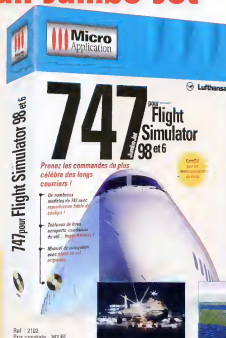


Certifié par le
Commandant Harbat

- ▶ 10 modèles d'avions de type 747, 6 scènes d'aéroports, de nombreux paysages...
- ▶ Tableaux de bord et instruments de contrôle hyper-réalistes !
- ▶ Vol de nuit, radiophare, taxways, passerelles
- ▶ Intégration des modèles d'un clic de souris.
- ▶ Plans de vols originaux inclus dans le manuel d'utilisation !
- ▶ Vidéos, photos et informations techniques inédites sur les Jumbo Jet !
- ▶ Les meilleures adresses Internet pour rejoindre le club des passionnés de 747

Les appareils : Les aéroports :

- 747-100
- 747-130
- 747-200F
- 747-200B
- 747-200C
- 747-200B
- 747-200C
- 747-200F
- 747-200F Cargo
- Nice
- Cannes
- Mandelieu
- Toulon
- La Mole
- Francfort
- Düsseldorf



Ref : 2102
Prix conseillé : 262 FF

Seuls aux commandes du dernier 747 pour décoller et atterrir des plus grands aéroports d'Europe ! Cela vous tente ? Alors, ouvrez grands vos yeux et bouclez votre ceinture !

Nice, Toulon, Francfort, Düsseldorf... Vous choisissez une scène d'aéroports et survolez des paysages à vous couper le souffle !

Du 747-100 aux derniers modèles, voici de quoi mettre tous vos sens en alerte !



Un cockpit d'origine.



Aéroport de Nice



et le cockpit du programme !

Bon de commande

Envoyez ce coupon à Micro Application
Service VPC - 20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 Paris ou contactez votre revendeur habituel

Ref 2102 - 747 Jumbo Jet pour Flight Simulator 98 et 6

Quantité : Prix TTC

Prix public 262 FF TTC

100 francs** 1 à 2 produits + 30 FF 4 à 6 produits + 45 FF
Taxes Microapplicat. incluses. Hors taxes locales

Mode de paiement

- ☐ Chèque (à l'ordre de Micro Application)
- ☐ Carte Bancaire (Carte Bleue - Visa ou Eurocard Mastercard)

Date d'expiration : 4-4-4-4

N° de la carte : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Wil :

PO6306-92388

Pour commander
cassez plus
rapidement
01 53 34 20 18



**Micro
Application**

UN NEURONE AVERTI
EN VAUT DEUX

Micro Application - 20-22, rue des Petits-Hôtels - 75010 Paris

Tel. : 01 53 34 20 20 - Fax : 01 53 34 20 00 - 3615 Microapp® - Web : <http://www.microapp.com>

*1,21 F le minute

Comme tous les autres, 3D Realms annonce pour Prey un tout nouveau moteur 3D 16 bits qui remplace le BuildEngine utilisé dans Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, etc. Sa particularité : un bidule nommé 3D Portal, qui promet des niveaux complètement fous !

Prey

Malgré les nombreuses désaffections dans les équipes de 3D Realms, Prey semble être une sérieuse pointure, même si a priori, le jeu risque de ne sortir qu'en 1999 ! Le héros en sera un Américain « natif ». Comprenez par là un Indien d'Amérique (de la tribu des Apaches pour les ethnologues avertis). Du coup, son nom semble un peu moins grotesque (Talon Brave Sun) surtout lorsque Scott Miller (chef du projet) explique que « Talon » est une sorte d'oiseau de proie (*bird of prey* pour les incultes) tandis que Brave fait bien évidemment référence à son tempérament.

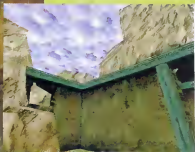
L'histoire reste pour l'instant relativement secrète, mais il semblerait que notre héros, influencé par la série *X-Files*, se soit fait



Atouts Nouvelle technologie 3D •

Portal • Exclusivement cartes 3D •

www.oakland.edu/~klmaterno/prey/info
/ou www.3drealms.com •



enlever par une espèce d'extraterrestres quasi divine. À son réveil, il se retrouvera en milieu hostile, avec en face de lui plusieurs races d'aliens agressifs. Le but de l'aventure sera alors de comprendre ce qui se passe, avec, nous promet-on, un véritable scénario, des rebondissements et des personnages détaillés.

Le premier jeu en 4D ?

3D Realms compte énormément sur son moteur 3D et notamment sur sa technologie Portal pour gagner les faveurs du public. Le jeu sera bien sûr en 3D 16 bits, avec toute la panoplie de lumières colorées et dynamiques, d'effets de transparence, de réflexion, de MIP Mapping, etc. Pour revenir sur la technologie Portal, elle permettrait, selon ses concepteurs, une architecture de niveaux et d'événements impossible selon les lois géométriques classiques, en utilisant à fond la vue à « six degrés » (vue à 360°, horizontale mais aussi verticale). Une sorte de géométrie dynamique non euclidienne (Esher va être content), si vous voyez ce que je veux dire... Si pour l'instant, le concept semble assez difficile à appréhender (Ndlr : ouais, non !), il semblerait que cela permette, par exemple, d'arriver exactement au même endroit dans une pièce donnée, en passant par deux portes différentes dans une salle précédente et cela sans qu'il y ait téléportation. Difficile à visualiser mais on imagine tout de même les possibilités que cela pourrait donner en mode Réseau ! On dit aussi avec une certaine impatience le prochain E3, histoire de pouvoir vous donner ses premières impressions et des explications plus concrètes. ■

Max Payne



Atouts Scénario • Ambiance • Monde réaliste et ennemis « normaux » • Inventaire et interaction avec le monde • www.remedy-ent.com/max/ •

Ce nouveau titre en préparation chez 3D Realms, est développé par une équipe finlandaise (Remedy Entertainment). Vous serez Max Payne, un flic accusé à tort du meurtre de son supérieur et désireux de venger le massacre de sa famille. Vous allez devoir mener une véritable enquête, plongé dans les bas-fonds de la jungle new-yorkaise, pour découvrir une conspiration gouvernementale. Le côté aventure et l'ambiance seront les points cruciaux du produit, avec pour une fois un monde et des ennemis connus ! Le moteur 3D 16 bits est un nouveau venu, offrant a priori tout ce que la concurrence propose, mais il faudra attendre encore quelques mois avant d'en juger définitivement.



Unreal

Le thème de la science-fiction semble être très à la mode pour les prochains doom-like. Unreal vous place dans la peau d'un détenu (ou d'une détenue), dont le vaisseau-prison s'écrase sur une mystérieuse planète. À votre réveil, c'est le chaos total, les gardes et les prisonniers ayant été massacrés sauvagement. Après avoir pillé le matériel nécessaire à votre survie, vous découvrez que vous êtes sur une planète infestée d'aliens tous plus redoutables les uns que les autres. En fait, votre but est simple et double : survivre pour découvrir l'histoire de cette mystérieuse planète et trouver un moyen de vous échapper. Le jeu supportera bien sûr

les Pentium MMX et les cartes 3D, avec un moteur qui semble d'une puissance redoutable, en couleurs 16 bits, et tous les effets de lumière indispensables...

Découvrez le multi-univers

L'intelligence artificielle des ennemis sera là encore un des points forts du jeu, permettant à vos adversaires d'élaborer des tactiques d'attaques à plusieurs et de modifier leur attitude selon les forces en présence, votre arme ou la disposition du terrain. Pour cela, comme pour l'implémentation de diverses interactions avec le jeu, les développeurs ont créé un véritable langage-objets, UnrealScript.

Atouts

9 niveaux (à priori) • Scénario • Moteur 3D performant • Au moins 3 races d'aliens • Éditeur de niveaux • Système de portails pour les parties Multijoueur • Armes à double fonction • <http://www.unreal.com/> •

Avec un moteur 3D impressionnant, et se proposant de détrôner la toute-puissante saga Quake, ce jeu de Epic Megagames est l'une de nos plus grosses attentes. De plus, son système de portails, en mode Réseau, permettrait de passer de serveur en serveur en un clin d'œil !





De plus, Unreal intégrera un éditeur de niveaux ! Si le produit a été développé pour procurer de sérieuses sensations, en Solo, le jeu en Réseau pourrait bien faire toute la différence. N'importe quelle machine connectée sur le Net pourra en effet être un serveur et contenir un univers de Unreal que vous aurez développé. Il sera possible de fier par des portails, un nombre virtuellement illimité (restons utopiques quelques instants) de serveurs Unreal. Les joueurs pourront alors se réfugier chez vous lorsqu'ils seront, par exemple, en mauvaise posture. Mais leurs poursuivants pourront faire de même, pour des combats qui se dérouleront donc dans des univers multiples ! ■



Montezuma's Return

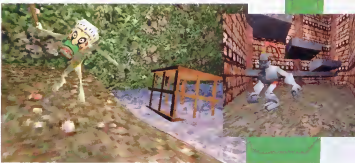
Certains vieux fossiles se souviennent peut-être de jeux sur ordinateur 8 bits appelés Montezuma et Montezuma's Revenge. Tout comme Rick Dangerous, il s'agissait de jeux d'exploration d'une mystérieuse pyramide en 2D, remplie de trésors et de pièges. Utopia Technologies a essayé ici d'utiliser la vue

subjective à la Doom pour un *soft* mêlant exploration, énigmes, pièges, etc. Plus qu'un simple jeu de tir, ce serait un habile mélange entre Tomb Raider et Doom. Ceci dit le jeu disposera d'un moteur 3D aux graphismes 16 bits ; il respectera les lois physiques et les conditions météo, enfin, il supportera des cartes 3D et disposera de sons 3D. ■

Atouts Personne ne l'attend •

Plus un jeu d'exploration que de combat •

<http://www.utopiatech.com/> •





Jurassic Park : Trespasser

La licence de *Jurassic Park* semble être sujette à une adaptation plus que prometteuse, à condition que Dreamworks arrive à faire tout ce qui est prévu. On a pu voir pour l'instant le moteur 3D tourner en dehors du jeu et il est clairement dans le peloton de tête en qualité graphique pure. La singularité de ce titre vient tout d'abord de son aspect Solo, aucune option Réseau n'étant annoncée. Du coup, on peut s'attendre à une vraie aventure, avec de l'exploration, des énigmes et quelques combats. Mais vu les adversaires, il faudra surtout trouver des astuces pour leur échapper. L'ambiance sonore sera réalisée par Sound Dextone, ayant travaillé sur les films *True Lies* et *Titanic* !

Atouts : 12 zones du Site B • Moteur 3D exceptionnel • Interaction importante avec l'environnement • Aventure • De 15 à 40 armes •
www.dreamworksgames.com/ •



Requiem

Imaginez notre planète, à nouveau transformée en champ de bataille par un affrontement divin entre les forces des ténèbres et le paradis. Vous incarnerez ici un ange, descendu sur Terre pour affronter ses ennemis de toujours, révoltés contre l'autorité suprême et bien décidés à vous faire payer leur déchéance. Doté de quelques-uns des pouvoirs légendaires de ces entités (possession des corps, invisibilité, vol, etc.), vous évoluerez dans un univers futuriste, mêlant haute technologie et pouvoirs occultes. Le jeu comportera, *a priori*, une véritable aventure, avec des missions, une ville et des personnages complètement interactifs. Chez Cyclone, la devise serait ces temps-ci : « Plutôt régner aux enfers que de servir au paradis. »

Atouts : Concept original • Monde vivant annoncé • Trilogie • Armes et pouvoirs originaux •
www.3do.com/requiem/ •

Star Trek First Contact

Pour réussir l'adaptation de la licence *Star Trek Next Generation* en *douze-ité*, Microprose a opté pour le moteur d'Unreal. *Star Trek First Contact* possède lui aussi de nombreux éléments du jeu d'aventure. Se déroulant juste après les événements du film, ce titre vous place à bord de l'Enterprise, encore sous le coup d'une invasion Borg. Une des particularités de ces derniers est de modifier très vite leur armement en fonction de celui de la Fédération et vous devrez donc, vous aussi, trouver de nouvelles stratégies aux armes Borg. Vous contrôlerez à chacune des missions du scénario global, un membre différent de l'équipe de *Star Trek Next Generation*, les autres étant dirigés par le programme.

Atouts : Personnages célèbres • Moteur de Unreal • Personnages Voxel • Aventure • Inventaire poussé • www.microprose.com •

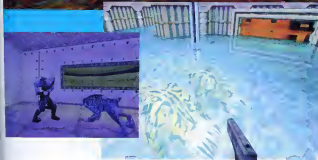


Half Life

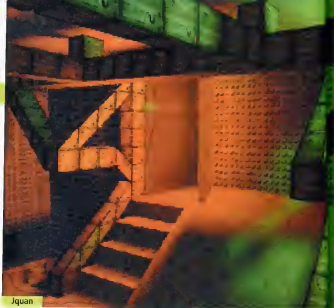
Bon, je sais, il y a un reportage complet réalisé par notre nouveau Philéas Sébastien Fogg (ou plutôt Passepartout), mais ne pas citer *Half Life* dans le dossier n'aurait valu un lynchage en règle. En plus, le goudron et les plumes m'a j'aime pas trop. Malgré ses retards, à l'image d'ailleurs de ses concurrents, on attend toujours de pied ferme le

premier essai de Sierra, eh pardon CUC, euh non (ils viennent encore de changer de nom !). L'élément qui nous semblait le plus prometteur vient de l'intelligence des monstres et de leur capacité à élaborer des tactiques d'attaque élaborées. Non seulement ils se mettent à l'abri et essaient de vous prendre à revers, mais ils se couvrent mutuellement, envoient des grenades par dessus un obstacle pour vous atteindre etc.

Atouts : Intelligence des ennemis • Moteur 3D puissant • Aspect des personnages et animations de ces derniers • Scénario • Jeu réseau jusqu'à 32 joueurs • <http://www.sierra.com/titles/halfife/> •



En dehors des grosses peintures, et sans parler des possibles suites (Hexen 3 ou Quake 3...), il existe encore pas mal d'autres projets en développement dans ce genre, plus ou moins sérieux, sur lesquels il faudra peut-être garder un œil.



Jquan

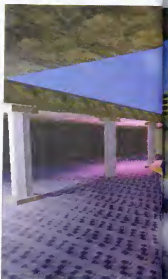
Les inattendus

Du côté de DirectEngine de Monolith, un autre développeur (SplitMind) vient d'annoncer BlackOps, un projet très ambitieux, prévu seulement pour 1999. Il s'agirait d'un jeu de rôle action dans un univers cyberpunk, plutôt orienté Internet. Les deux axes principaux du projet étant le développement du joueur et la création d'un univers virtuel infini, grâce aux possibilités de serveurs interconnectés. The Wheel of Time pourrait bien être un futur hit, surtout si que l'on sait qu'il s'agit d'une aventure basée sur les romans de Robert Jordan, utilisant le moteur d'Unreal et développé par Legend Entertainment, un maître dans l'art des jeux d'aventure. Tout comme pour le Star Trek First Contact de Microprose, on pourra s'attendre à un inventaire et à un jeu plus spécifiquement destinés aux joueurs en Solo. Même si pour l'instant on n'a rien vu de jouable sur Alien Resurrection chez la Fox, il semblerait bien que le jeu reprenne en partie le scénario du film, puisque vous serez pourchassé par des hordes d'*aliens* haineux à travers le vaisseau scientifique Aurora.

L'univers est en tout cas propice à un jeu exceptionnel, pour peu que les développeurs arrivent à garder le suspense et l'angoisse propres aux films.

Inconnus au bataillon

Duality est un autre projet d'un label complètement inconnu, qui sur le papier se veut monstrueux. Dans un univers médiéval-fantastique, le moteur 3D développé par l'équipe de Double Aught (Marathon Infinity), offrirait des personnages à 20 images/seconde de plus de 1000 polygones (alors que le maximum actuel est de 300), un éditeur intégré, un moteur en millions de couleurs, etc. Jquan est le nom d'un autre projet de CounterActive, avec un *shoot* en 3D doté de quelques éléments du jeu de rôle. Moteur 3D 16 bits, Multijoueur, missions, etc. De même, Raven of Darkness de Chaos Games, exploitera un thème plus dans la lignée *heroic fantasy*. In the Flesh enfin, de CtoTeam, qui annonce un vrai moteur 3D fait maison, dans lequel on pourra interagir avec tous les éléments du décor (murs, vitres, portes, et autres), des ennemis polymorphes,



etc. Une chose est sûre en tout cas, les projets fusent de toutes parts et avec un peu de chance, une toute nouvelle équipe arrivera peut-être à faire entrer un challenger dans la cour des grands !

Conclusion

Le genre semble donc enfin évoluer vers des produits plus originaux, qui devraient donc ravir un peu tous les joueurs. On commence à assister à une véritable guerre des moteurs 3D, avec pour l'instant ceux de Quake II, d'Unreal et DirectEngine en tête, mais attention à celui de Prey. La première constatation qui s'impose au joueur averti vient de la nécessité absolue de posséder désormais une carte 3D pour réellement apprécier ces jeux. Le deuxième constat évident, malgré un effort pour développer des titres intéressants en Solo, vient du jeu en Réseau qui promet des parties endiablées, que cela soit par modem, par câble ou dans les salles spécialisées. Dernier postulat : tant qu'on n'aura pas entre les mains les jeux finis pour test, impossible de dire quels seront les meilleurs. Maintenant vous en savez autant que nous ! ■



Hexen II



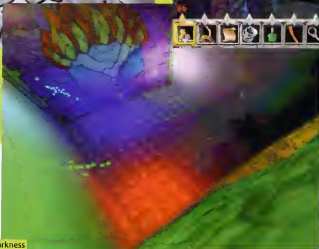
In the Flesh



The Wheel of Time



Raven of Darkness



Doom-like de A à Z

NOM	DÉVELOPPEUR	ÉDITEUR	DATE	MOTEUR	RÉSEAU	STYLE
ALIEN RESURRECTION	Fox Interactive	Electronic Arts	Été 98	?	1 à 8	S.F. angoissante
BLACKOPS	Splitmind	?	Fin 98	Unreal +	?	Cyberpunk
BLADE	Rebel Act Studios	Gremlin	98	Interne	Oui	Heroic-fantasy
BLOOD 2	Monolith Studios	?	Sept 98	DirectEngine	1 à 32	Horreur
DAIKATANA	Ion Storm	Eidos	Juin 98	Quake 2 +	1 à 16	S.F., heroic-fantasy
DUALITY	Double Aught	?	?	Interne	?	?
DUKE NUKEM FOREVER	3D Realms	GT Interactive	Sept 98	Quake 2 +	Oui	S.F.
HALF LIFE	Valve Studios	Sierra	Juin 98	Quake 2 +	1 à 32	S.F.
IN THE FLESH	CroTeam	?	?	Interne	?	Heroic-fantasy
JOUAN	Counteractive	?	98	Interne	?	?
MAX PAYNE	3D Realms	?	?	?	?	Policier
MONTEZUMA'S REVENGE	Utopia Technologies	BDE	Mars 98	Interne	?	Indiana Jones
PREY	3D Realms	GT Interactive	99	Interne + Portal	Oui	S.F.
RAVEN OF DARKNESS	Chaotic Games	?	99	?	Oui	Heroic-fantasy
REQUIEM	Cyclone studios	3DO	Été 98	Interne	Oui	S.F. mystique
RIOT	Monolith	Microsoft	98	DirectEngine	1 à 32	S.F.
SIN	Ritual Entertainment	Activision	Mai 98	Quake 2 +	1 à 16	S.F.
STAR TREK: FIRST CONTACT	Microprose	Microprose	98	Unreal +	1 à 16	S.F.
THE DARK PROJECT	Looking Glass	Eidos	Été 98	Interne	1 à 16	Heroic-fantasy
THE WHEEL OF TIME	Legend Entertainment	?	98	Unreal +	?	Heroic-fantasy
TRESPASSER	Dreamworks	Microsoft	Été 98	Interne	Non	Jurassic Park
UNREAL	Epic Megagames	GT Interactive	Juin 98	?	1 à 32	S.F.

RÉPONSE PC N°1

LE NOUVEAU MAGAZINE PRATIQUE
POUR TOUT CONNAÎTRE SUR SON PC

Réponse PC
vous offre ce CD-Rom :
Plus de 1000 polices
de caractères !



Plus de 50 fiches
pour répondre à toutes les questions essentielles
que vous vous posez sur votre PC

EN KIOSQUE
À PARTIR DU 27 FÉVRIER

NOUVEAU ! DÉBUTANT, INTERMÉDIAIRE, CONFIRMÉ : LE MAGAZINE TOUT NIVEAU !

Le magazine de référence pour tous les niveaux de compétence.

Réponse PC

TOUT POUR COMPRENDRE VOTRE PC

L'ESSENTIEL POUR :

- Bien choisir
- Configurer Windows
- Comprendre les logiciels
- Comprendre votre matériel
- Comprendre les technologies

CONTIENT 51 FICHES
DONT 10 PAS-À-PAS
POUR MAÎTRISER
PARFAITEMENT VOTRE MICRO

EN CADEAU
1000 POLICES DE CARACTÈRES POUR
ENRICHIR TOUT VOS DOCUMENTS

1 BOITE DE
CONNEXION INTERNET
OFFRETE SUR LE CD-ROM

100% jeux

+ de 430 soluces

Internet
Créez votre E-mail

Dialoguez en direct
Restez en contact avec votre tribu

Les soluces
Près de 430 solutions de jeux

Les Petites Annonces
Faites des affaires

Les trucs et astuces
Des astuces, des codes, des cheat-modes pour près de 1500 jeux

NOUVEAU

Tape les critères de ton choix
Nom, Editeur, Groupe, Machine,
Catégorie, ou une combinaison
de ces critères

quake waphoset Diablo Klerte-Rouge■

Si tu ne connais pas l'orthographe
exacte d'un mot, tape juste ses
premières lettres.

Exemple : SEC RON pour trouver
Secret Of Monkey Island 2

Coincé dans un jeu ?
Avec le moteur de recherche
du 3615 Gen4, trouvez la
réponse à votre problème en
quelques minutes.

3615 GEN4

La rédac' en folie !

Ben oui, c'est le printemps, la nature se réveille et avec elle son cortège de pulsions incontrôlées. Alors, bien sûr, nous tentons de garder notre sang-froid..., mais peut-on résister à l'appel de la forêt ?



STÉPHANE

Voyage très intérieur

S'il passe systématiquement l'été avec sa copine, Stéphane choisit souvent le début du printemps pour se ressourcer seul, ailleurs, loin de toute attache. Ainsi, le 22 mars au soir, il arrêtera de jouer à Fallout, éteindra son PC et, après avoir rempli son balluchon d'objets hétéroclites (le minimum vital), il partira pour les États-Unis, sa terre d'élection. Là, il y mènera une vie d'ascèse pendant trois semaines, au plus proche de la nature, s'interrogeant activement sur son Moi profond. Un voyage dont il reviendra épuisé mais heureux. Un saint homme, notre Stéphane...



OLIVIER

Mouse and men

Après avoir fini Fallout, Olivier s'est évidemment porté sur Ultima Online pour y prolonger une de ses activités favorites : tuer du monstre. Premier arrivé le matin, dernier parti le soir, nous pensions qu'emporté par sa passion du jeu, il avait renoncé à toute vie affective.

Et bien non ! Cette photo d'écras clandestine montre en effet Olivier en plein pourparlers avec une jeune fille, son bras gauche désignant une chambre avec insistance. Sommé de s'expliquer, sa réponse fut que, parfois, il en avait marre de se taper des monstres. On comprend mieux son goût pour le virtuel.

ALDO

Une vraie bête !

Nous savions déjà que Fred était très attiré par tout ce qui était plus petit que lui, règne animal compris. Mais depuis quelques temps, il regardait bizarrement le chien de notre responsable multimédia, un bull-terrier surnommé Gino. Embarrassés, nous lui avons fait remarquer que... hum... Gino..., peut-être mais..., euh, non. Et bien, il a démenté en clamant qu'il était moche, gros, criéte, pas assez veu, bref, qu'il n'était pas du tout son genre de chien ! Et puis, il a repus sa partie de Dark Omen en ajoutant : c'est vrai quoi, vous me prenez pour qui ! Nous voilà rassurés.



TOP JEU PC RÔLE

N°106	Fallout	Interplay	*****
N°103	Lands of Lore 2	Westwood	*****
N°95	Klubb	Bizzardi	*****
N°92	Mendian 99	Studio 3DO	*****
N°93	Doggerfall	Bethesda Soft.	****

TOP SIMULATION

N°106	Longbow 2	E.A. Game's	*****
N°105	F-22 ADF	DIO	*****
N°105	3 War	Ocean	*****
N°90	AM64-D Longbow	E.A. Game's	*****
N°87	Worlds	I. Creations	*****

TOP ACTION

N°87	Duke Nukem 3D	US Gold	*****
N°103	Fun Tracks	Virgin	*****
N°94	The Darkening	Origin	*****
N°94	Archmeckon	Blue Byte	*****
N°91	Quake	GT Interactive	*****

TOP SPORT

N°106	Fifa 98	E.A. Sports	*****
N°105	F1 Racing	Ubi Soft	*****
N°105	Virtual Pool 2	Interplay	*****
N°105	NBA Live 98	E.A. Sports	*****
N°95	Sensible World of ..	Sensible Soft	*****

TOP STRATÉGIE

N°103	Total Annihilation	GT Interactive	*****
N°94	Alerte Rouge	Westwood	*****
N°105	Close Combat 2	Microsoft	*****
N°104	Age of Empires	Microsoft	*****
N°104	Incubation	Blue Byte	*****

TOP AVENTURE

N°93	Spycraft	Activision	*****
N°105	Tomb Raider 2	Edios	*****
N°105	Monkey Island 3	LucasArts	*****
N°102	Dark Earth	Kalisto	*****
N°98	Titanic	Cryo	*****

TOP DU MOIS	STEPHANE	OLIVIER	DIDIER	ERIC	FREDERIC	THIERRY	NEDAC GEM	PAGE
HALLOUT	ALTE	*****	*****	*****	*****	*****	*****	P. 140
I/A-18 NORIA	ALTE	-	*****	-	*****	*****	*****	P. 152
MYSTERIES OF THE SITH	ALTE	-	*****	*****	-	*****	*****	P. 156
WARHAMMER : DARK OMEN	ALTE	***	*****	-	*****	*****	*****	P. 162
AIR WARRIOR 3	-	-	-	***	***	-	***	P. 166
BALLS OF STEEL	*****	***	***	*****	-	*****	***	P. 170
EARTH 2104	-	-	-	-	-	***	***	P. 174
SIGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	-	-	-	***	***	***	***	P. 176
BOIK	-	***	-	***	-	-	***	P. 178
ULTIMATUM RACE	***	***	***	***	***	***	***	P. 180
WARREDS	-	***	-	***	***	-	***	P. 182
WOL POWERPLAY 98	-	***	-	-	-	-	***	P. 184

Bombé Start

★ PFF

★★ Sof

★★★ Mezzis

★★★★ Yash

★★★★★ Genol

★★★★★ Fifi Lovely 101

DIDIER

Lapin malgré lui

Lorsque nous avons relâché Didier dans la nature, nous pensions qu'après dix ans parmi nous, il aurait perdu ses vilains atavismes. Nous avons commis une grave erreur. En découvrant, à l'occasion d'une balade champêtre, les activités frénétiques d'un couple de lapins nains, Didier nous a fait une rechute : régime carottes et copulation tous azimuts. Eh oui, il a déjà trois mômes et ne s'arrêtera pas là, le fléau va s'étendre ! Alors, c'est dégueulasse mais la prochaine fois qu'on récupère un lapin-garou, on le stérilise. Euh dis, Fred, viens voir, on a un truc à te montrer. .

THIERRY

Découvre le monde



Très amateur du jeu Frogger, Thierry a bien sûr effectué des recherches sur le Net pour étayer son test. Et c'est en consultant les Newsgroup qu'il est tombé sur cette photo. Le choc ! La révélation ! Incroyable, les grenouilles jouaient à saute-mouton depuis toujours et il n'en savait rien ! Comment était-ce possible ? Le jeu serait donc une activité naturelle ? Persuadé de détenir enfin la réponse à ses questions, il s'est alors adonné frénétiquement à Frogger, le meilleur moyen selon lui de libérer ses pulsions animales. Nous n'avons pas eu le courage de briser ses illusions.

ERIC

Fifiilles !

Quand Eric nous a déclaré qu'il comptait se faire des thons et boia, nous avons d'abord cru qu'il nous offrait un nouvel échantillon de son légendaire humour trivial. Et puis l'approche du printemps a toujours transformé notre concentré d'inhibitions sociales qu'est Eric en une sorte de pervers polymorphe. C'était mal le juger. Pris de sueurs froides à l'idée de ses chairs basques livrées à la pose d'un regard féminin, il souhaitait simplement retrouver sa silhouette de (lointain) jeune homme. D'où le régime au thon naturel et sa décision d'appeler un personnage Jane Fonda dans Fallout.

Chaque mois le meilleur

LES VISITEURS



L'AVIS DE GEN 4 : Avec l'arrivée du second valet des Visiteurs, voilà que Gaumont Multimédia nous propose son premier jeu. Réalisé par Cryo, donc comportant des graphismes somptueux, vous voici plongé dans l'univers délirant du film, avec les voix de Jean Reno et Christian Clavier pour l'ambiance délirante d'un Myst gaulois, en quelques sortes...

COUP DE CŒUR !



Éditeur : GAUMONT MULTIMÉDIA

Genre : AVENTURE



DARK EARTH

L'AVIS DE GEN 4 : Réalisé par les français de Kalisto, ce jeu d'aventure vous plonge dans un monde post-apocalyptico-médiéval particulièrement original. Malgré habilement aventure et action, via des combats assez variés, Dark Earth est une fresque aux personnages et lieux riches en couleurs et qui possèdent une ambiance vraiment très soignée !

L'AFFAIRE 199 F

Éditeur : MICROPROSE

Genre : AVENTURE



FLIGHT UNLIMITED 2

L'AVIS DE GEN 4 : Un simulateur de vol civil, voilà qui n'est a priori pas toujours passionnant... mais ici, quelle bonne surprise ! L'interaction avec le trafic aérien est poussée à la perfection, mais surtout, les graphismes éclipsent tout ceux des concurrents. La beauté du terrain, les intempéries et 25 "aventures" en font le meilleur jeu du genre !



Éditeur : EIDOS

Genre : SIMULATION



CART PRECISION RACING

L'AVIS DE GEN 4 : Une simulation réaliste et adaptée à tous les joueurs, offrant une excellente impression de vitesse et des circuits difficiles à soulever, voilà le challenge que vous propose de relever Microsoft dans cette simulation, fonctionnant aussi avec cartes 3D, et bournée d'options comme on en a l'habitude dans la simulation de cet éditeur.



Éditeur : MICROSOFT

Genre : SIMULATION DE COURSE



SEGA TOURING CAR

L'AVIS DE GEN 4 : Après Daytona USA et Sego Rally, voici la nouvelle adaptation d'un hit des arcades sur PC. Même si le jeu ne bénéficie pas des cartes 3D occidentales, le jeu est rapide, fluide, très beau et particulièrement jouable. Bref, on retrouve toute l'ambiance du jeu d'origine, avec un mode multijoueur pour s'adonner à plusieurs !



Éditeur : SEGA

Genre : JEU DE COURSE

★ À VOIR ★★ PAS MAL ★★★ BON ★★★★★ TRÈS

BIENTOT SUR VOS ÉCRANS !



MARS 98

des jeux disponibles sur PC CD-Rom

GEN4

ÉDITION 4

LE MENSUEL DES JEUX MICRO



Venez découvrir le catalogue micro d'Auchan du 20 mars au 4 avril.

5 BON



EXCELLENT



MYTHIQUE

**LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.**



Éditeur associé, Format CHAMÉLÉ Genre jeu de rôle Préface de J. L. Sarrailh
32 p., broché (VF) Contag. 1991, 1992 12 M. 100.000 MARS 92 32 M. 100.000
1993 CHAMÉLÉ 24 Contag. 1993, 1994 32 M. 100.000 CHAMÉLÉ 24 M. 100.000

Fallout

Tous aux abris !

Fallout, c'est trois ans et demi de développement. La concrétisation des efforts d'une équipe centrale de 21 personnes. La somme des compétences de 92 personnes. Mais c'est aussi et surtout, un jeu de rôle comme on en rêvait depuis des années.

Le problème avec les mutants, ce n'est pas qu'ils font trois têtes de plus que vous, mais plutôt qu'ils détestent les humains. Et si l'entrée des cocktails mondains leur est refusée, ce n'est pas tant à cause de leur physique rebutant que la conséquence logique de leurs détestables manières en société... Il est en effet difficile de siroter en toute sérénité son martini glacé, tandis que son voisin de gauche, jusque-là si réservé, improvise une imitation des plus réalistes de la Torche Humaine (oui, oui, cel-

le des *Quatre Fantastiques*). Les mutants, non contents d'être massacrés qu'un blockhaus irakien, poussent le mimétisme jusqu'à en adopter l'humour et l'armement lourd. Si je vous raconte tout ça, ce n'est pas pour rien (comme quoi, tout arrive). Les mutants, voyez-vous, ce sont un peu les équivalents postapocalyptiques des Ores. Ils sont gros, bêtes, méchants et... pardiou. Ils pululent quoi. À la limite de la génération spontanée. C'est le problème avec les recombinaisons radioactives. Certains se la jouent à la Kojak, d'autres à la David Banner. Et quand les mili- ▶



Diverses compétences peuvent être utilisées à des fins concrètes au cours du jeu, comme l'ouverture d'un coffre (Lockpick), la réparation d'un ordinateur (Repair) ou encore le vol d'un personnage (Steal). Lors de la création de votre personnage, je vous conseille de sélectionner les trois compétences suivantes : Energy Weapons, Lockpick et Small Guns (chaque point utilisé pour développer ces compétences comptera double).

taires s'en mêlent, aidés d'une tripotée de scientifiques en mal de Karloff, ça nous donne : « À nous les p'tits humains », version Michel Matant. Avec Fallout (« retombées radioactives » en français), Interplay met au placard l'univers médiéval-fantastique, jusque-là indissociable du jeu de rôle. Prenez les trois derniers en date : Lands of Lore 2, Diablo et Battlerealms, ils empruntent tous leurs créatures à la ménagerie *heroic-fantasy* (gobelins, squelettes, araignées géantes, trolls, etc.).

UN HÉROS DUR DE LA FEUILLE

La sortie de Fallout et de ses mutants radioactifs constitue donc un événement en soi. Évite les donjons et les catacombes, les blazés du médiéval-

CARTES SUR TABLE



La carte globale est l'occasion de faire de mauvaises rencontres, mais aussi de découvrir quelques surprises (un valaisien aïen, etc.).

Pour une fois, je n'y sais pour rien, les mutants ont fait le boulot à ma place.



lout propose une feuille de personnage presque aussi détaillée que celle des jeux de rôle papier. Si trois personnages prédéfinis sont proposés en début de partie (un bourrin, un diplomate et une voleuse), le joueur a également la possibilité de créer son propre « avatar ». Il commence par

Les egouts de Necropolis sont bien plus vastes qu'il n'y paraît au premier abord.



Mieux vaut être équipé d'une armure de combat avant de se frotter à la façon de parler Cedric aux mutants.

La fouille au corps post-mortem constituera l'une de vos activités favorites dans Fallout. Si, si, vous verrez.



À LA TÊTE DU CLIENT

Les visages des personnages les plus importants ont été modélisés, de manière à retranscrire visuellement leurs réactions. Mais leurs traits ne sont pas les seuls à trahir leurs pensées, le ton de leur voix s'y emploie également.

De nombreux personnages empruntent d'ailleurs leur voix à des acteurs américains connus. Le narrateur est ainsi interprété par Ron Perlman (*Allen 4, Le Nom de la Rose*), Killian Darwater par Richard Dean Anderson (*McGyver*), Rhombus par Clancy Brown (*Highlander, Starship Troopers*), etc.

L'interface de dialogue vous permet de choisir entre un panel de questions et de réponses, ou d'interroger votre interlocuteur sur un mot-clé. Il est également possible de converser avec la plupart des personnages, à l'aide de l'option « Barter ».



choisir son nom, son âge et son sexe, avant de répartir une série de cinq points sur sept statistiques : force, perception, endurance, charisme, intelligence, agilité et chance. Ensuite il choisit de *booster* trois compétences parmi dix-huit (cf. encadré « Cartes sur table »). Et enfin il peut sélectionner trois traits de personnalité (ces derniers comportant à la fois des bonus et des malus). Le joueur obtient au final un personnage sur mesure, qu'il fera évoluer selon son bon vouloir au cours de la partie. Être s'est ainsi retrouvé avec un *serial killer* et Olivier avec un vendeur de caleçons. Autant vous dire qu'on est très loin de Diablo et de ses trois misérables classes de personnages.

SURPRISE PARTIE

Fallout se distingue également du jeu Blizzard North par sa totale non-linéarité. Si le joueur a pour mission première de mettre la main sur le

water ship qui lui permettra d'éviter une mort assurée aux habitants du Vault n°13 (son abri antiatomique natal), il se retrouve très vite submergé par les quêtes annexes et les petits problèmes des personnages non-joueurs (N.P.C. : *Non Player Characters*) rencontrés. À lui d'en

« Interplay met au placard l'univers médiéval-fantastique, jusque-là indissociable du jeu de rôle. »

Même après l'holocauste nucléaire, certains individus trouvent encore le temps d'aller pêcher.

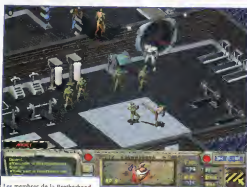


Cinq de vos compétences peuvent être augmentées à la lecture de livres.



Ces gâleries floues sont tristement radioactives. Il est donc conseillé de prendre quelques pilules antiradioactivité avant d'aller les étendre.





Les membres de la Brotherhood of Steel (la confrérie d'acier) s'autorisent à un entraînement quotidien. Surtout ne pas les énerver, sinon...

► accepter ou d'en décliner certaines, voire d'en retarder l'exécution pour se consacrer à sa tâche principale. Le jeu se déroulant en temps « réel », certains joueurs trouveront le *water ship* en cinquante jours, tandis que d'autres (comme moi) en mettront 250 ! Selon les caractéristiques de leur personnage et leur façon de jouer, deux joueurs rencontreront des situations totalement différentes. Cedric s'est ainsi retrouvé en prison chez (ses amis) les mutants, ce qui ne m'est jamais arrivé. Tandis qu'une poignée de joueurs ont pu découvrir en plein désert la carcasse d'un vaisseau extraterrestre (cf. encadré « X-Files ») ! De nombreuses surprises attendent ainsi les joueurs persévé-

L'ouverture d'une porte peut s'avérer plus difficile qu'il n'y paraît et met en évidence les défauts de l'interface.

Et moi, et moi et moi

La création de votre personnage constitue l'étape la plus importante du jeu. Si trois personnalités vous sont proposées (Max, Natalia et Albert), il est fortement conseillé de définir la vôtre. Chaque attribut a une influence dans le jeu (même les plus secondaires). L'âge de votre personnage par exemple, influera sur la façon dont les autres personnages vous percevront (à 16 ans on vous prend moins au sérieux qu'à 35). On notera également la possibilité d'imprimer la feuille de personnage, afin de suivre son évolution au cours du jeu ou encore de le comparer avec celui d'un pote.

Fallout s'inspire en fait du système de jeu de rôle mis au point par Steve Jackson Games : G.U.R.P.S. (Generic Universal Role-Playing System). Après avoir tenté d'en obtenir la licence officielle, Interplay a finalement dû renoncer devant l'intransigence de S.J.G. Ces derniers tenaient en effet à modifier l'aspect graphique des cartes de compétence, ainsi qu'une scène de la (superbe) introduction du jeu.



rants, comme cette empreinte de dinosaure ou encore ce camion de transport de fonds !

Fallout, contrairement au commun des jeux de rôle, ne lésine pas sur les alternatives. Vous savez, ces petits détails qui font qu'un joueur se sen-

te libre de faire ce qu'il veut. Un exemple ? Voyons voir... Ah ! Les champs de force ! Les couloirs d'une base mutante sont condamnés par des champs de force infranchissables, trois solutions : vous dynamitez les émetteurs, vous les sabotez ►



Recevez rapidement
et sans autres frais
vos magazines préférés

08 36 29 25 63

CONNEXION-FIR

Allo Presse



Allo Presse

sur le 08 36 29 25 63, vous pouvez commander le numéro
en cours (disponible en kiosque), le prochain numéro,
ou bien encore un ancien numéro.

* Par Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste,
le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication. Les envois sont effectués sous 48 heures.



Les individus les plus lâches du jeu se rencontrent comme il se doit dans des endroits sordides.

► (à l'aide de votre compétence Repair), ou vous les désactivez en utilisant une radio two-ways, sur l'ordinateur le plus proche ! Et non, point de clé à trouver ! Ici, seuls un



Certains gâbles détournent de grandes quantités d'eau et monnayent à prix d'or leur bien.

karma s'en ressentira. Le karma représente la réputation de votre personnage. En fonction de celle-ci, certains personnages vous donneront plus ou moins d'informations, d'autres refuseront de vous parler ou dégaineront avant que vous n'ayez eu le temps de vous présenter ! Quelques-unes de vos actions les plus

Le toit des bâtiments disparaît dès que vous vous en approchez.



« Les décisions du joueur ont à la fois des répercussions dans le jeu et sur sa feuille de personnage. »

brin d'observation et un peu d'astuce permettent de progresser. Les décisions du joueur ont à la fois des répercussions dans le jeu et sur sa feuille de personnage. S'il décide de passer du côté obscur de la Force en acceptant des missions « éthiquement incorrectes » (par exemple, l'assassinat d'un leader charismatique), son

répréhensibles, comme le fait de tuer des enfants ou de vous droguer, appa- raissent également sur votre feuille de personnage. Ainsi, tout en vous laissant le loisir d'incarner un *bad guy*, les concepteurs n'en portent pas moins un jugement moral sur vos actions. Il est d'ailleurs à noter que Fallout est interdit aux joueurs de

moins de 17 ans aux États-Unis. Pour éviter toute polémique, le jeu comprend de surcroît une option permettant de réduire, voire de désactiver les animations *gore* (suivant très souvent la mort violente d'un ennemi), et le manuel va jusqu'à enjoindre le joueur à ne pas réitérer dans le « monde réel » les actes répréhensibles qu'il est possible d'effectuer en cours de partie ! Voilà qui devrait ►



ENTRE LES DEUX YEUX C'EST MIEUX

Chaque arme possède ses propres caractéristiques (dommages, munitions et portée de tir), mais également certaines habiletés. Il est ainsi possible de viser avec l'immense majorité des armes et de tirer en rafale (Burst) avec quelques-unes. Viser coûte une action de plus, mais permet d'augmenter ses chances de tir « Critique ». Un tir « Critique » peut par exemple traverser une armure, briser un membre, faire perdre l'équilibre à son ennemi ou l'assommer. Il existe également des échecs « Critique », qui font que vous manquez votre cible, que votre arme tombe ou explose carrément entre vos mains.



Jeu
concours

JOUEZ AVEC CD-Achat et GAGNEZ UNE PLATE-FORME MULTIMEDIA

Pour gagner une plate-forme multimédia et de nombreux cédéroms, rendez-vous tout de suite sur le CD-Rom de votre revue.

Voici la liste des gagnants au concours

CD Achat n°1 après tirage au sort

le 02 février 1993 chez Maître Amram :

Le 1er prix :

Melle Sabine Guérin de Toulouse (31)

Du 2ème au 10ème prix :

Melle Véronique Mermel de (B-néfic) (24)

Mr Bernard Monique de Aurillac (15)

Mr Julien Dumas de (Arlas) (13)

Mr Eddy Garlos de Saint Germain du Teil (44)

Mr Pierre S. de Dainville (52)

Mr Emmanuel Zappa de (Sandy) (93)

Mr Francis Buser de Sallanches (74)

Mr Firo Comte de (Antibes) (22)

Mr René Naljar de Puteaux (92)

Vous trouverez très facilement les 3 questions du concours dans le guide achat CD Achat sur votre CD-Rom.

Avec un brin de curiosité vous n'aurez aucune difficulté à trouver les réponses correctes. Toutes les réponses se trouvent dans le guide CD achat.

1er prix :

1 plate-forme
multimédia Targa
d'une valeur de
11.111 FTTC



du 2ème
au 10ème prix :

1 pack de 3 cédéroms d'une valeur
d'environ 1000 F

Photo non contractuelle



Bulletin de participation à renvoyer à : Pressimage - concours CD Achat n°3 : 5/7, rue Kaspail 93108 Montreuil Cedex.
Renvoyez le bulletin avant le 27/03/90.

Réponse N°1 :

☐ Oui, je souhaite participer au concours CD Achat n°3

Le tirage au sort sera effectué parmi les bonnes réponses.

☐ Mr ☐ Mme ☐ Mlle

Nom :

Prénom :

Age :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Pays :

Tél :

J'ai déjà ☐ un PC ☐ un Mac ☐ une console

Seul seront pris en compte les bulletins ou les coupons entièrement complets

Réponse N°3 :

TARGA

PC & Multimedia Solutions



Pour jouer, vous pouvez répondre aux questions en remplissant le coupon réponse ci-dessus ou en répondant sur papier libre.
gratuit sans obligation d'achat. Remboursement des frais d'envoi et de participation au tarif en vigueur sur simple demande à
l'adresse du jeu. Le règlement du jeu est déposé chez maître Amram.

L'OPINION DE ERIC

- ★ Son alibi, que les choses soient claires, l'amateur de JDR n'a pas le droit
- ★ de douter Fallout sous peine de dénomination d'ennemi et d'insolence ; univers postapocalyptique cohérent, nombreuses missions à compléter librement (scénario non-linéaire), belle palette de compétences à développer, système de combat alliant prise de main rapide et richesse technique, graphismes et animations truffés de détails (statues..., le paradis ne se situe pas. Et puis, il y a longtemps qu'on n'a pas eu un aussi bon jeu vidéo sur PC !

► nous éviter la vindicte des censeurs en mal de médiatisation, et par là même une affaire à la Grand Theft Auto. Enfin bon, moi ce que j'en dis... Pour revenir au jeu, sachez que son issue dépendra de votre karma (vous voilà prévenu).

POUR UNE POIGNÉE D'XP

Nous savons désormais que Fallout propose une aventure à l'architecture ouverte et réactive, mais qu'en est-il des combats ? Car je tiens à rassurer sans plus attendre le lecteur inquiet, la plus sûre façon de se faire de la thune et des XP (des points d'expérience), reste la méthode Peckinpah. Cinq types d'armes sont disponibles : les armes de proximité (poignard de combat), les petits flingues (Magnum 44), les gros flingues (lance-roquettes), les armes



Si vous abusez de certaines drogues, vous risquez de devenir accro. Une telle dépendance apparaît alors sur votre feuille de personnage.

(une trentaine en tout) pour que le joueur ait envie d'en changer de temps en temps (on regrettera en revanche le faible nombre d'armures : huit en comptant large). Si

les phases d'exploration se déroulent en temps réel, les combats sont gérés au tour par tour. À moins que vous ne déclenchiez par vous-même de passer en mode Combat, ce dernier s'enclenche à partir du moment où un ennemi vous a repéré. Vous avez alors un nombre de points d'action à dépenser. Ils peuvent être utilisés afin de vous déplacer (il est utile de se servir du décor à des fins tactiques), d'accéder à votre inventaire

«*Fallout propose une feuille de personnage presque aussi détaillée que celle des jeux de rôle papier.*»

énergétiques (fusil à plasma), et les armes de jet (grenade à fragmentation). Quoique nettement moins nombreuses que dans Diablo (mais le jeu Blizzard était à ce titre exceptionnel), les armes proposées par Fallout sont suffisamment nombreuses

X-Files

Si vous tenez à trouver le vaisseau extraterrestre échoué en plein désert, vous devez avoir un niveau 9 ou 10 en Chance, ainsi que la compétence Perk (Explorer). Sachez qu'une surprise vous attend à l'intérieur (?) du vaisseau, sous la forme d'un pistolet laser alien (alien blaster). En voici les caractéristiques :

Dommages : 30-90

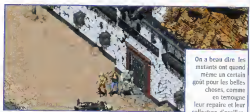
(à titre de comparaison le Fusil Plasma modifié fait du 30-70).

Portée : 10 (son point faible).

Chargeur : 30 (!) Small Energy Cells.

La photo d'écran du vaisseau alien a été récupérée sur l'un des nombreux sites Internet consacrés à Fallout, contenant pour la plupart des images, des astuces, une soluce ainsi que l'inventaire de toutes les armes et de tous les objets.

www.geocities.com/SunsetStrip/Alley/8219/fallout_frames.html.



On a beau dire les experts ont quand même un certain goût pour les belles choses, comme ce terrapin leur rapaire et leur collection d'oreilles

La carte globale comprend douze lieux principaux. Chacun d'eux est présenté par une superbe illustration





L'originalité des décors est l'une des grandes forces de Fallout, même si on peut leur reprocher un certain manque de variété.

(histoire de remonter son niveau d'énergie), de recharger et bien sûr de tirer (cf. encadré « Entre les deux yeux, c'est mieux »). Pourquoi avoir choisi un système de combat au tour par tour, plutôt qu'en temps réel ? Tout simplement parce que Tim Cain et Chris Taylor tenaient à ce que le joueur progresse en combat, non parce qu'il devenait plus adroit, mais parce que son personnage devenait plus efficace. Toute la différence entre un jeu d'action et un jeu de rôle réside dans ce parti pris.

On sait l'importance cruciale d'une interface ergonomique dans un jeu au tour par tour, alors vous imaginez si elle doit être *tip top* dans un titre mêlant temps réel et tour par tour !

IN YOUR (INTER)FACE

Là, le bilan est nettement plus mitigé. Le système de combat est excellent, l'interface des dialogues également, l'utilisation des compétences (comme le fait de pouvoir crocheter une porte) est d'une simplicité enfantine, les raccourcis phagocytent le clavier et pourtant... Le bât blesse au niveau de l'inventaire. Présenté sous forme



Partout, ils sont partout. Pire que les grosses lettres égyptiennes, vous diriez.



Là-bas, c'est le chef du Vault n°13. Avec son Jack de Père Noël, il obtient ce qu'il veut. Il est même parvenu à vous faire gôber que vous étiez un héros !

Le détecteur de mouvements permet de repérer les ennemis avant qu'ils ne soient dans votre champ de vision.



COUP DE POUCE

Il est possible de charger les personnages de votre équipe sans limite de poids en utilisant la fonction Barter (Négociation). Ce bug est particulièrement utile lorsque vous incarnez un personnage de faible constitution, puisqu'il vous permet de toujours avoir à portée de main plusieurs armes et des objets indispensables (cordes, pains de plastique, dynamites, munitions, etc.). Pour récupérer l'objet désiré, il vous suffit de voler le personnage en

sa possession. Le vous conseille de sauvegarder juste après avoir tué votre premier Deathclaw (dans la grotte où se trouve le mutant moribond). La finition de cette quête n'est en effet pas toujours prise en compte par le jeu (le leader des Far Go Traders est censé vous donner des points d'expérience).

Le contrat de Diner

* Pour résumer brièvement, je n'ai que Fallout est le seul jeu, depuis six mois, au lequel j'ai passé des nuits blanches. Certes les plus mauvaises critiques le trouveront quelques bugs et quelques lourdeurs, mais pour le reste j'ai été enchanté de retrouver une ambiance très proche de celle procurée par les jeux du rôle papier. La grande liberté d'action laissée au joueur, grâce à une excellente interface, m'a même permis de recommencer deux fois l'aventure, sans jamais me lasser. Vivement Fallout 2 !



Une erreur de calcul et ce n'est pas la peste, mais vous, que l'on retrouve en petits morceaux.

▶ de menu déroulant, ce dernier ne comporte que six emplacements. Si votre inventaire contient vingt objets, vous serez donc obligé de cliquer quatorze fois sur la flèche Bas pour

derniers n'ont guère bénéficié d'un traitement de faveur. Pour commencer, il est impossible de leurs demander de s'éloigner en cours de combat, ce qui rend l'utilisation d'un lance-

armure. En fait, ils ne possèdent même pas de fiche de personnage, et n'évoluent donc pas au cours du jeu. Ils sont par voie de conséquence très vite relégués à l'état de chair à canon

« La plus sûre façon de se faire de la thune et des points d'expérience reste la méthode Peckinpah. »

L'opinion de Olivier

* Après une telle avalanche de compliments, je ne sais pas trop quoi rajouter, si ce n'est repasser une dernière couche. J'ai eu la chance d'être le premier à mettre la main sur la version finale, ce qui a eu pour conséquence de me mettre hors-circuit pendant une semaine. Musiques géniales, ambiance hallucinée, univers cohérent, plein de trouvailles, Fallout est le type de jeu qui vous fait ignorer le reste du monde jusqu'à ce que vous payez fini. Comme tout le monde, mon seul regret concerne les bugs (pas nombreux). Un jeu tout à fait exceptionnel.

accéder au vingtième (le dernier objet ramassé étant maladroitemment placé en fin de liste). Autre souci, plus ou moins lié aux déficiences de l'interface : la gestion des autres membres de l'équipe. Plusieurs personnages peuvent en effet vous accompagner au cours de l'aventure. Sans doute considérés comme de simples « aides de camp » par les concepteurs, ces

flammes très difficile (le lance-flammes, tout comme la Gathling ou le lance-roquettes, n'étant pas connu pour sa précision). Il est également impossible de les équiper d'une

(ou de bouclier d'appoint) et disposaient de l'aventure dès que vous croisez les premiers mutants. Pour tout vous avouer, ils ne servaient de sherpas... L'un des nombreux bugs

Pour que votre personnage ne se perde pas dans le décor, il est entouré d'un halo lui assurant de ne jamais être caressé par un mur.



L'obscurité diminue énormément vos chances de toucher, à moins que vous n'ayez acquis la compétence Night Vision.

NOM D'UN PIP !

Le PIPBoy 2000 est votre ordinateur portable. Il peut stocker les données enregistrées à partir des Holodisks ou afficher les automaps des sites traversés. Il tient l'inventaire de vos quêtes, le décompte des jours restant, avant la mort des habitants du Vault n°13, et compile les scènes cinématiques du jeu. Mais surtout, il permet au joueur d'attendre, jusqu'au jour du départ d'une caravane, jusqu'au lever du jour (l'aventure se déroulant en temps réel, les habitants d'un village dorment la nuit, et les bars n'ouvrent qu'à partir de seize heures), ou jusqu'à complète guérison de son personnage.

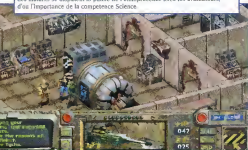


Chaque monstre possède son talon d'Achille. Un conseil, pour les Deathclaw, visiez les yeux.





Les mutants se disputent la palme de l'omnipotence avec les ordinateurs, d'où l'importance de la compétence Science.



du jeu permet en effet de les charger comme des mulets, sans limite de poids ! Jamais les membres tiers d'une équipe n'ont été aussi mal traités (ou maltraités) dans un JDR.

LE MUR DES LAMENTATIONS

Les bugs résiduels constituent d'ailleurs l'un des principaux défauts du jeu. Il m'est ainsi arrivé de finir une quête sans que le programme n'en tienne compte. Les personnages concernés réagissent comme si je n'avais rien accompli. La seule solution consiste alors à reprendre une ancienne sauvegarde pour finir une nouvelle fois la quête (cf. encadré « Coup de pouce »). Quelques incohérences et des bugs de moindre importance achèvent de donner à Fallout un petit air de jeu fini à la va-vite. Puisqu'on en est aux regrets, j'ai personnellement eu à déplorer l'utilité limitée du poignard dans le jeu. Après avoir développé mes compétences commerciales et passé mou temps à faire les poches de tous les

personnages rencontrés, j'ai finalement fini le jeu avec plus de 40 000 crédits et un stock d'armes hallucinant, ce qui est quelque part assez frustrant. dommage que le jeu ne possède pas d'option Multijoueur, car j'aurais eu un budget suffisant pour ouvrir une boutique de caleçons, comme Olivier à Ultima Online. Pour en revenir aux défauts majeurs, on regrettera les temps de chargement souvent insupportables (il est conseillé d'installer l'protég-

Certains objets peuvent être utilisés sur des éléments du décor.



L'AVIS DE THIERRY

- ★ La durée de vie (une cinquantaine d'heures), son univers original, son système de combat et son aventure non-linéaire font de Fallout un incontournable du jeu de rôle. Si vous avez détesté Lands of Lore 2 pour la qualité médiocre de ses graphismes, et boudé Diablo pour la trop grande part accordée à l'action, le jeu Interplay DOIT ÊTRE votre prochain achat.
- ★ Seuls une poignée de bugs et quelques défauts de finition privent Fallout de sa sixième étoile. Personnellement, je recommande de suite le jeu avec un nouveau personnage.



La gestion de l'inventaire n'est pas l'une des plus grandes réussites des concepteurs, son utilisation s'avérant assez lourde.

lié du CD-ROM sur votre disque dur, à savoir 660 Mo !), les sauvegardes d'une taille godzillallesque (en fin de partie, mes sauvegardes prenaient 110 Mo sur le disque dur). Si le moteur du jeu n'est pas des plus performants, sa réalisation est en revanche satisfaisante. Les graphismes sont variés et les animations réussies (quoique inférieures à celles de Diablo). Pour conclure, je dirai que Fallout est pour moi le meilleur jeu de rôle PC depuis... depuis Lands of Lore (premier du nom) ! ■

Thierry Falcoz

HIT

Fallout	
Graphismes	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★★
Les plus	
• La durée de vie	
• L'univers	
• La non-linéarité	
Les moins	
• Les bugs	
• Le manque de finition	
• Peu d'objets finalement	

Lorsque les humains se mettent à taper sur les Orcs, on se dit tout de suite que Warcraft n'est pas loin. Mais ce serait sans compter les hordes de mort-vivants qui animent également très bien les champs de bataille ! Warhammer a encore frappé, ah, pas si fort !

Dark Omen

Tout dans la finesse...



Tous les dialogues sont doublés par des comédiens professionnels ou mal dirigés. Ils parlent avec trop d'émotion.

Comme dans Myth, les cadavres festoient au sol jonchant le champ de bataille durant toute la partie.

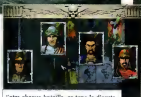


Rien ne va plus dans l'Empire : sa jadis le péril le plus dangereux était les «poux verts» (rapport au superbe pigment de nos amis les Orcs), il est aujourd'hui d'une toute autre nature. Au point qu'il vaut mieux suivre le conseil que donne Sherlock Holmes dans

Le chien des Baskerville : ne jamais s'aventurer seul sur la lande en pleine nuit. On y fait effectivement de drôles de rencontres : l'oncle Aghnar, mort il y a dix-huit ans, ou alors le voisin enterré la veille et déjà debout. Si les morts se relèvent de leur tombe, où va-t-on, je vous le demande ? Berthard, lui, ne se le demande pas. Mercenaire de l'Empire, il ne se pose pas de question et tranche directement dans le vif..., enfin, façon de parler. Heureusement, il n'est pas seul : sa cavalcade,

ses archers, son ami Klaus et des alliés temporaires ou non, vont se joindre à lui pour en finir avec la nuit des mort-vivants. Tout cela rappelle beaucoup Myth : non seulement le thème est similaire, mais la représentation aussi. Les seules différences sont les tailles des person-

En début de campagne, le sorcier ne dispose que de peu de sorts. Il en apprendra heureusement d'autres.



Entre chaque bataille, ça tape la discute. Plus qu'à la taverna de commerce - on y parle de zombies et d'Orcs...

A vendre, belle tour médiévale, crypte bien remplie, cercueils intacts, chaises-sorcières décoratives et anneaux vivants.



Fremat CF-ROM PC
Éditeur Electronic Arts
Sortie décembre
Prix env. 350 F
Genre action/aventure, très réaliste
Config. min. 200, 16 Mo
Se RAM, CD-ROM 1x, Windows
Config. recom. 333, 32 Mo
Se RAM, CD-ROM 12x, Windows, Carte 3D



Manfred Von Kartslein est l'ennemi public numéro 1. C'est cet affreux vampire qui soulève les mort-vivants !

On voyage beaucoup dans Dark Omen. Pour mieux comprendre ses péripéties, une carte touristique est fournie.



Certains objets du décor sont vraiment très révélo. Ils abritent parfois des trésors, une seule chose à faire : démolissez-les !

C'est à partir de cet écran que l'on peut renouveler ses troupes et améliorer leurs atouts.

nages et des cartes, et le commandement, non pas d'unités, mais de régiments entiers.

LE MARTEAU DE GUERRE

Faiblement inspiré du jeu de plateau Warhammer (une première tentative, plus malheureuse, fut faite avec Shadow of the Horned Rat, il y a deux ans), ce wargame en temps réel met en scène de grosses batailles de masse. Comme c'est désormais l'usage dans le genre, le terrain et les objets du décor ont été modélisés en 3D et bénéficient de textures envoiées par les cartes accélératrices. La caméra est plongeante et s'il est impossible d'en modifier l'angle, on peut tout de même la faire zoomer, pivoter à 360 degrés et la déplacer librement sur la carte. De plus, une vue aérienne est également disponible, très pratique pour planifier un assaut.

Les régiments sont, eux, en 2D et fort mal dessinés, au point qu'il est difficile de les identifier. Heureusement, ils portent tous des bananières aux armures explicites qui permettent de s'y retrouver rapidement. Évidemment, en zoomant au maximum, on se retrouve avec des tas de pixels fort mal dessinés, qui deviennent carrément grotesques durant les mêlées. Il

est d'ailleurs étonnant que les personnages aient été bûchés à ce point, lorsque l'on voit la qualité des terrains. Les vertes vallées jouxtent des rivières bleues, des cascades d'eau fraîche tombent à proximité de belles forêts touffues, etc. On voit une tour inquiétante dominer un canyon obscur, lorsque l'on ne se retrouve pas dans un village à la nuit tombée, au milieu de ses petites maisons médiévales et de son église. Les décors sont variés, très jolis et leur configuration offre des situations conflictuelles toujours intéressantes. Et comme nous sommes au royaume de la 3D, les lignes de visée et la visibilité sont cal-



culées selon les obstacles. Un régiment dissimulé derrière un gros talus ou un bosquet peut ainsi totalement surprendre un adversaire peu prévoyant. Les flèches, boulets et projectiles divers finent bien sûr plus loin s'ils se trouvent sur une élévation... Pour livrer les combats, différents types d'unités sont disponibles. Les plus essentielles sont la cavalerie et les archers. Viennent ensuite les fan-



Il est conseillé de demander aux archers et aux canonniers de ne pas tirer sur les nôtres.

Il est dommage que les unités ne soient pas dotées par des caractéristiques plus complètes.

L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ Les hordes d'Orcs, des cortèges de mort-vivants, des nécromanciens, des monstres hideux : que du beau gibier ma parole ! C'est un véritable challenge de mener ses régiments à la bataille et de minimiser les pertes en réagissant vite et de manière stratégique ! Dark Omen bénéficie d'une belle réalisation (décors en 3D, ambiance sonore réaliste et véritable scénario dynamique) et de missions très intéressantes. On se laisse donc très vite captiver par ces batailles endiablées pleines de sons, de lumières et de gloursps !



En MultiJoueur, les Orcs et les mort-vivants peuvent très bien être choisis par l'un des deux joueurs.



Grâce à l'expérience gagnée après les batailles, les régiments changent de niveau comme dans A.D.D.

tagonistes (Klaus, Berhardi, un bourgmestre, une princesse, un messager, un prince, etc.) mient la situation à jour. Il est parfois possible d'orienter le scénario à sa convenance : par exemple, un régiment de nains demandera de l'aide au joueur. À lui d'accepter ou non.

Les batailles ressemblent souvent à de petits problèmes stratégiques : compte tenu de ses troupes, du relief, des décourts et de l'opposition attendue, il convient de ruser et de tout prévoir. Inutile cependant de passer des heures à tout planifier car les imprévus sont nombreux : une horde d'Orcs dissimulés dans une grotte peut jaillir à tout moment, un sorcier adverse peut pointer le bout de son staff d'apocalypse (ughh), quant aux renforts mort-vivants ou non, ils peuvent débarquer tard dans la partie !

Tiens ? Mais que fait donc ce petit coltre d'ore au beau milieu de ce village ? Bouillies les Orcs et prenez-les vite !

Durant les mêlées, les cris, les gargouillis et le fracas des épées, aident un peu à oublier le design insignifiant des unités.

L'interface, quant à elle, est un exemple de simplicité et d'efficacité. Un plancon de contrôle volumineux permet d'accéder aux ordres (attaquer, charger, se désengager, utiliser la magie ou un objet), aux sorts et à la santé, d'un clic de souris. Elle se fait oublier très rapidement et permet de se concentrer sur les batailles épiques. À l'issue de certaines d'entre elles, ou au gré de la campagne, il arrive que l'on gagne un artefact, une arme magique, un talisman ou une potion. Dark Omen est donc un wargame en temps réel très hétéroclite, qui devrait plaire à tous les amoureux du médiéval-fantastique, qu'ils soient expérimentés ou non. ■

Luc-Santiago Rodriguez

HIT

Dark Omen

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Nombreuses unités
- Scénario évolutif
- En français

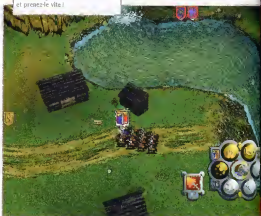
Les moins

- Unités hideuses
- Caractéristiques
- Animation des combats

► tassins et le canon. En début de campagne, c'est tout ce dont on dispose. Au fil du jeu, des renforts viendront rejoindre les rangs du joueur : un groupe de nains, un tank à vapeur, des canonniers, des flagellants, un sorcier, etc. Plus que dans les jeux de stratégie en temps réel et que dans Myth, il est impératif de sauvegarder ses régiments : si l'on vient à perdre tous ses fantassins, il sera impossible d'en avoir de nouveaux à moins de trouver un nouvel allié au fil de la campagne. Tout ce que l'on (gagné à l'issue des batailles) permet de faire, est d'améliorer les armures et de renouveler des troupes dont il reste au moins un individu. Les sorciers étant solitaires, inutile de dire qu'il ne vaut mieux pas les envoyer en éclaireurs !

ALLONS À LA CAMPAGNE...

Il n'y a malheureusement pas de missions indépendantes mais une seule et grande campagne riche en rebondissements. L'histoire évolue en effet et entre chaque bataille, des phases de dialogue assez longues entre les pro-



CD Consoles

**Que la force soit
avec toi !**

200 pages de mag
consacrées aux consoles
+ 66 pages de stratégie,
d'astuces et de soluces

Supplément spécial

Tomb Raider II, mais
aussi des soluces et
astuces et tous les
tips du mois !



One,

Sous l'identité de John Cain
vous aurez pour mission de
tout détruire; missiles,
pistolets à plasma, rage et
dépoulement de force sont
réunis dans un décor futuriste.

Gex 3D,

Le jeu de plateforme en 3D et haute
résolution. Baster; l'agent secret
lutte contre des ennemis, des pièges
et des énigmes riches et originaux.

Spécial !

Un dossier complet sur les
10 jeux prometteurs de
cette année.

Yoshi's Story,

le nouveau jeu de plateforme
sur N64. Combattez Baby
Koopa pour rétablir la paix et
le bonheur perdus !
Spectacles féeriques et boss
monstrueusement beaux..

En kiosque à partir du 27 février

Après un raid de F-22
sur nos écrans,
Graphic Simulation
nous propose enfin
autre chose...
Directement sorti de la
naphtaline, le F-18

reprend du service
sur nos PC, grâce à un

simulateur inattendu,
mais diablement
réaliste. Direction
l'Irak, euh, la Corée...



Le clipping des arbres n'est pas
toujours très efficace. Quelle idée
aussi, de voler aussi bas !

Format CD-ROM, PC
Éditeur Graphic Simulation
Corporation
Sortie disponible
Prix env. 35,00 €
Genre simulation aérienne
Config. min. : 486, 16 Mo
de RAM, CD-ROM 4x, Windows
Config. recom. : 486, 32 Mo
de RAM, CD-ROM 12x,
Windows 3.11

F/A-18 Korea

Top fun

Il y a environ un an, Graphic Simulation sortait F/A-18 Hornet, un jeu assez soigné mais bougrement ludoex. La modélisation honnête des appareils ne parvenait pas à faire oublier les terrains victoriels composés de montagnes pyramidales et d'étendues vertes. L'animation n'en était, évidemment, que plus fluide. Alors, comme la partie simulateur était tout de même intéressante, notre éditeur a décidé de retravailler son jeu et d'en sortir une toute nouvelle version.

Oubliés les tanks carrés et les décors tirés à la règle. Enterés les plaines plates et les bâtiments-boîtes à chaussures. Désormais, Graphic Simulation joue dans la grande cour : si F/A-18 Korea peut tourner sur un petit PC lambda, il donnera bien sûr tout son potentiel sur un ordinateur équipé d'une carte 3Dfx (et pas une autre puisque la librairie Glide est utilisée). C'est donc la première évolution du jeu, et surtout, celle qui se remarque immédiatement. Mais il y en a encore bien d'autres !

SAC DE NŒUDS

Fichtre, mais c'est qu'il n'a pas l'air commode notre simulateur ! On peut d'ores et déjà annoncer aux fans d'arcade qu'ils peuvent tourner la page et passer au test suivant. F/A-18 Korea est effectivement très pointu. En quelques coups d'œil, on s'aperçoit très vite que l'instrumentation est complète et qu'elle va nous donner du fil à retordre. Quelques écrans, plusieurs modes Radar (AN/APG-65 ou AN/ALR-67 RWR, à vos sou-

* haits), un réglage des fréquences radio, plusieurs systèmes de verrouillage (adaptés à chaque type de menace)... Eh, mais c'est un simulateur militaire ou quoi ? Comme je suis un peu perdu au bout de deux heures, je décide de consulter le manuel. Pas de chance, il est rédigé par un pilote de l'US Navy. On aurait pu s'en réjouir, s'il avait été légèrement moins technique et plus ludique. Comme en plus il est en anglais, F/A-18 Korea risque de rester très ésotérique pour des joueurs



Les décollages d'un porte-avions en pleine nuit sont toujours de grands moments d'ivresse !



L'éditeur de missions est très graphique et relativement puissant. On peut donc y faire la pluie et le beau temps !

N'importe quoi, attaquer une base aux Sidewinders... Beh, j'ai plus de bombe à tirer !



Les images ont bénéficié d'un soin graphique évident, tout comme les splendides éclairages dynamiques.

impatients. Inutile de dire que la prise en main est fastidieuse. Les systèmes de radar et de verrouillage sont extrêmement fidèles à la réalité, bien plus que ceux des simulateurs de combat actuels. Avant d'espérer abattre son premier avion, il faudra d'abord passer par une phase d'apprentissage à laquelle n'échapperont même pas les experts ! Ceux qui aiment le réalisme seront donc servis et devront investir temps et patience avant de réellement profiter du jeu. Les amis de F-22 ADF et autre

Sukoi 27 ont donc trouvé un nouvel ami ! Le F-18 étant un appareil multi-rôle, on peut être certain de trouver un large éventail de missions sur terre et en mer. On décolle donc parfois d'une base, parfois d'un porte-avions, de jour ou de nuit, au crépuscule ou à l'aube, en direction de cibles ennemies variées. Elles ne se laisseront d'ailleurs pas faire, et l'on peut toujours compter sur une bonne opposition de la part de l'intelligence artificielle. Lorsque l'on sera venu à bout des 28 missions, il ne restera



Les traînées de fumée sont très impressionnantes. Tant que ce n'est pas celle de votre appareil !

plus qu'à télécharger de nouvelles, sur le site de Graphic Simulation qui en propose gratuitement, réalisées par leurs soins ou par les joueurs.

ATELIER MISSIONS DE COMBAT

F/A-18 est effectivement accompagné d'un éditeur de missions très complet et, comparativement au jeu, assez simple d'utilisation. On peut tout y paramétrer : agressivité de l'ennemi, forces au sol, dans les airs et sur terre, conditions de pertes et de victoires, bref, la durée de vie est assu-



Sans 3Dfx, on se retrouve avec un jeu certes rapide, mais étonnamment retro graphiquement !

He, hé, hé pas si turtif que ça, ce B-2. Bizarre, cette explosion jaune poissin quand même.



Les lignes et milieux sont assurément très droits. Ça doit faciliter les courses de hors-bord et la navigation en péniche.



Inutile de percuter ces gros Awacs, il mettra de toute manière une heure à décoller : tu le passes ton tas de bois !



En regardant attentivement cette capture, on peut apercevoir le nez de l'appareil garé juste devant la porte !



Le Tutorial aborde tous les sujets essentiels au pilotage de manière (ou surprise) ludique et divertissante !



Bon, c'est vrai, la protection d'un Awacs, c'est LA mission inévitable de tous les simulateurs de vol !



Le gouvernail est très sensible (il est donc délicat de l'utiliser en roulage).

► rée, il est un peu dommage que la prise en main du jeu soit aussi technique, car tout a été mis en œuvre pour ne pas dérouter le novice. Un Tutorial explique toutes les manœuvres et uti-

lisations des instruments, à grand renfort de schémas et de commentaires audio. Il est suivi par des applications pratiques et représente un excellent moyen de se familiariser avec l'instrumentation détaillée du F-18.

Bien qu'on ne soit jamais aussi bien servi que par soi-même, un équipier accompagne souvent le joueur dans ses expéditions. On peut lui assigner huit ordres traditionnels (Aider, Engager, Rentrer à la base, Bracket droit, etc.), qu'il s'empresse d'exécuter. Mieux vaut ne pas trop compter sur lui, il se fera régulièrement descendre avant un joueur aguerri. Alors que la première version de

F/A-18 était graphiquement peu concluante, la suivante est autrement plus impressionnante. En mode 3Dfx, les textures ne sont pas exceptionnellement variées, mais il faut reconnaître que la flore sauvage est assez bien restituée (et la faune également, puisqu'il arrive de croiser des oiseaux !). La modélisation des appareils est, quant à elle, très réussie. Il suffit de jeter un coup d'œil sur les capteurs pour voir que traînées de fumée, carlingues, missiles et gouvernails sont superbement rendus. Tout ceci est donc joli, mais pas trop. Conséquence directe : le jeu est fluide sur un Pentium 133 et 32 Mo de RAM et ce, en 800 x 600 (le jeu monte jusqu'en 1024 x 768). C'est le genre de détail que l'on apprécie. On notera néanmoins quelques légers ralentissements, sur une petite machine, lorsque cinq ou six avions squattent le ciel simultanément.

FIGHT UNLIMITED

Le mode Multijoueur n'a pas été oublié mais, comme c'est souvent le cas, il ne propose pas de missions coopératives. C'est d'autant plus dommage que l'éditeur de missions ne permet pas d'en élaborer, ce qui aurait considérablement enrichi le suivi *on-line* du jeu.

Le modèle de vol du F-18 a évidemment été fidèlement reconstitué. Son



Pour être aussi rapide, F/A-18 explore la librairie Glide de 3Dfx. Ah, vous avez une carte 3D ? Dommage !



Des dégâts sur le gouvernail, ou les moteurs, peuvent contraindre le pilote à atterrir de manière originale !

DIABOLIC MICRO

TEL : 01 43 67 93 93 - SAV : 01 43 67 93 51 - FAX : 01 43 67 93 00

DIABOLIC PENTIUM II

6649F

PENTIUM II 233

7509F

PENTIUM II 266

8649F

PENTIUM II 300

10215F

PENTIUM II 333



PRIX T.T.C.

Carte mère PENTIUM II ATX 512 Ko PB
intégrés 6ns évolutive 233-333 MHz
(Chipset Intel 440 LX), slot AGP, ctrl Ultra
DMA/33 et port USB intégrés
8 slots (1 AGP + 4 PCI + 3 ISA)
32 Mo SDRAM 64 bits 10ns
Disque dur 2,1 Go
Carte graphique S3 trio 64V+ 1 Mo
extensible à 2 Mo MPEG

Ecran 14" SVGA 1024x768 NE MFR2 P 0,28
Lecteur 3" 1/2 1,44 Mo
Lecteur CD ROM 24X Multiread
Carte son 16 bits comp. SB 16 PnP
Full Duplex son 3D
HP 80W PMPO amplifiés sur secteur
Boîtier moyen tour ATX 280W norme CE
Clavier 105 touches pour Windows 95 PS2
Souris compatible Microsoft 3 boutons PS2

OPTIONS DIABOLIC PENTIUM II

CARTES MÈRES

Carte mère Gigabyte GAMBLX +189
Carte mère Asus P1137 +419

MEMOIRES

Parcours en 84 Mo SDRAM +410

ECRANS

15" SVGA 1280x1024 NE 0,28 Digital +360
15" BONY 100 SS Pich 0,25 PnP +1286

15" 1280x1024 Pich 0,25 OSD
15" SONY 200 1977 Pich 0,25 PnP

CARTES VIDEO

Carte AGP 64 bits 4 Mo Rambus +280
S3 SD Viste GX 4 Mo SDRAM AGP +870
Carte Matrix Midasman R 4 Mo AGP +1065
ATI 3D Expert@Work 4 Mo AGP +803
ATI 3D Expert@Work 8 Mo AGP +1259
ATI 3D Expert@Play 4 Mo AGP +929

+1495 ATI 3D Expert@Play 8 Mo AGP
+8839 ASUS ATI V2 64 04 07 3 4 Mo SDRAM AGP

DISQUES DURS

+280 2,5 Go S-IDE Pro mode 4
+870 2,5 Go Ultra DMA/33
+1065 3,2 Go Scaggle/Master Ultra DMA/33
+803 3,2 Go Western Digital Caviar Ultra DMA/33
+1259 4,5 Go Scaggle/Pulsar/Master UDMA/33
+929 4,5 Go Western Digital Caviar Ultra DMA/33

+1199 5,2 Go Fujitsu Ultra DMA/33 +700

MULTIMEDIA

CD 24X Pioneer Slot In +190
CD 32X Pioneer Slot In 30
Sound Blaster Vibe 16 PnP +198
Sound Blaster AWE 64 OEM +800
HP 80W PMPO amplifiés +05
Windows 95 CD 06R2 +659

PC SUR MESURE



GARANTIE 5 ANS

(1 an PMO + 4 ans MO)

matrox

AMD
K6

ASUS

DIAMOND

Shuttle

Cynix



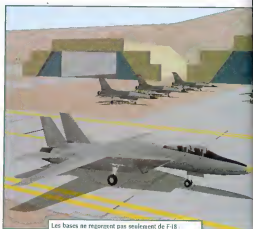
CRE_TIVE

Quantum

L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

- ★ En voilà une surprise ! S'il y a un simulateur que l'on n'attendait pas, c'est bien F/A-18 Korea ! Novices, gare !
- ★ Graphic Simulation marche effectivement sur les traces de références comme F-22 ADF ou Sukoi 27, en plus réaliste !
- ★ Si le jeu bénéficie d'une bonne réalisation et d'un moteur 3D efficace, il hérite surtout d'un système de radar et de verrouillage sacrement compliqué. Terminés les locks instantanés et les kills faciles : avec F/A-18, même les vétérans vont se mordre le joystick ! Malgré un excellent Tutorial, il est donc peu probable que les bleus grimpent à bord !

► comportement est très réaliste ; il suffit de passer par l'une des nombreuses vues extérieures pour s'apercevoir que l'on ne pilote pas un Ovm, comme chez quelques concurrents : les mouvements sont naturels. Comme dans tous les bons simulateurs, on ne commence jamais en vol mais devant un hangar. Il faut ensuite se rendre sur la piste indiquée par la tour de contrôle, et demander l'autorisation de décollage. Attention à la vitesse au sol, lorsque l'on sort du bitume à l'issue d'un virage mal négocié. L'avion a très vite fait de basculer ; il ne faut donc pas espérer décoller n'importe comment ! Attention également aux indications de la tour de contrôle : les développeurs ont vraisemblablement oublié de la doter d'une intelligence artificielle. Elle accorde donc invariablement son autorisation d'atterrissage ou de décollage, même si la piste est



Les bases ne regroupent pas seulement de F-18 : on trouve également le beau et puissant F-16 Tomcat !

encombrée ou qu'un autre avion arrive ! Il est donc conseillé de bien vérifier la disponibilité des pistes avant de s'y engager : rater une mission à cause d'un crash à l'atterrissage est généralement très épuisant ! Les vues ont été particulièrement soignées, aussi bien extérieures qu'intérieures. La vue principale permet d'avoir accès à la première moitié de l'instrumentation. Pour jeter un coup d'œil sur le radar, il sera nécessaire de passer par une autre vue, occupant quant à elle tout l'écran. En combat, la vue cockpit virtuel rendra bien des services, puisqu'elle est

impeccablement fluide, probablement parce qu'elle ne garde pas les voyants actifs (activer l'instrumentation à la souris plutôt qu'au clavier aurait déjà considérablement simplifié les choses sans les dénaturer). Quatre vues externes permettent de profiter du jeu : il est ainsi possible de voir absolument toutes les forces en présence, aériennes, maritimes, terrestres, alliées ou non. F/A-18 Korea est finalement un bon simulateur, ayant de nombreux atouts dans sa manche. Cependant, en proposant une instrumentation et un manuel aussi techniques, son réalisme concourt à sa force autant qu'à sa faiblesse, et réserve le jeu aux vrais mordus, prêts à consacrer du temps à un apprentissage laborieux. ■

Luc-Santiago Rodriguez

HIT

F/A-18 Korea

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Très technique
- Animation
- Suivi on-line du jeu

Les moins

- Très technique
- Ambiance sonore
- Prise en main



Les bâtiments au sol sont restés en 3D vectorielle et n'ont vraisemblablement pas attiré de textures.



Avant de décoller d'un porte-avions il est nécessaire d'avancer doucement jusqu'à la catapulte pour ne faire accrocher.

Prêt ?



Démarrer

SIDEWINDER Force Feedback Pro

recommandé pour :

PlayStation USA Deluxe

Flight Simulator 98

Police

Baron II

re Ace

earhead

mb Raider II

Prenez vos précautions avant de jouer avec le nouveau joystick SideWinder Force Feedback Pro.

Ses moteurs intégrés vous restituent chaque mouvement, chaque sensation, chaque impact de vos personnages ou de vos appareils. Plus rapide grâce à son processeur intégré, entièrement programmable et surtout indestructible, SideWinder Force Feedback Pro introduit LA véritable interactivité dans les jeux multimédia. **Quand vous l'aurez, vous n'aurez qu'à bien vous tenir.**

Offre de lancement : SideWinder Force Feedback Pro est livré avec 2 jeux : MDK Mission Laguna Beach et Interstate 76.



Microsoft

Jusqu'où irez-vous ? www.microsoft.com/france/chezvous/

Vous avez à peine
reposé votre sabre
laser que LucasArts
sort un add-on destiné
à faire reprendre du
service à Kyle Katarn,
mais aussi cette fois
à Mara Jade, qui en
a assez de jouer

les seconds couteaux.

Laissez-vous

à nouveau envahir

par la Force !

Jedi Knight Mysteries of the Sith

Les deux côtés de la Force

Ce qui est bien avec les Impériaux, c'est que comme tous les grands méchants qui se respectent ils trouvent toujours un nouveau moyen, bien odieux si possible, de menacer la paix et l'équilibre de la galaxie. Ce nouvel épisode ne fait pas exception à la règle, puisqu'en tant que Kyle vous devrez éliminer la menace qui pèse pour la énième fois sur votre

base rebelle, puis partir à la recherche d'un temple mystérieux. Mais cette fois, Mara passe aussi au premier plan, puisque vous aurez à la diriger durant quelques niveaux sur les 14 proposés en mode Solo, et développez ainsi son bon côté de la Force encore balbutiant. Il est dommage que vous ne puissiez pas choisir votre personnage pour la totalité de l'aventure, car pouvoir progresser dans l'aventure au choix en tant que Mara

ou Kyle aurait offert plus de variété. Au niveau Multijoueur on découvre 15 nouveaux niveaux, dont 4 sont une variante de « Kill the fool with the chicken » de Outlaws, le poulet en question étant remplacé par un ysalamiri qui interdit à celui qui le porte d'utiliser ses pouvoirs de Jedi ! Pas de bol, le mode Coopératif manque une fois de plus à l'appel, et il aurait été fascinant de pouvoir jouer l'aventure à deux, l'un en tant que Kyle et l'autre Mara.

DUKE VISITE JEDI KNIGHT !

Tiens, je finis de déverser mon fiel sur *Mysteries of the Sith* en notant la totale incompatibilité entre cet « add-on » et *Jedi Knight*. Du coup, vous ne pouvez réutiliser ni votre configuration clavier, ni votre personnage, ni les niveaux Multijoueur de *Jedi Knight*. Mais ceci mis à part, on retrouve avec plaisir la qualité des niveaux de *Jedi Knight*, et plus encore ! Par exemple, vous commencez la partie en plein milieu d'une bataille



Bien que noyée dans le bon côté de la Force, Mara stifle déjà son sabre en espère pour déceler les projections !

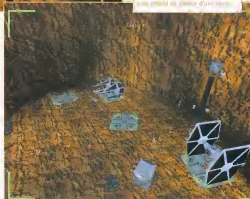
Format CD-ROM PC
Éditeur LucasArts
Sortie disponible
Prix env. 140 F
Genre Action
Config. mini. 486, 16 Mo
de RAM, CD-ROM 2x
Config. recom. 486,
64 Mo de RAM, CD-ROM 2x,
carte 3D.

Quand les Impériaux attaquent la base, on retrouve l'ambiance de la bataille sur Nath. Génial !



Le monde de *Mysteries of the Sith* permet de découvrir une idée de ce qui sera proposé au joueur d'aujourd'hui.

Parmi les nouveaux pouvoirs de la Force vous pourrez vous amuser à jouer au bonhomme avec votre sabre laser !





Déjà, Jedi Knight... des grands pouvoirs de jet, venant de l'atout des ongles des Impériaux sur sa robe laser !

entre troupes d'assaut impériales et soldats rebelles. Les innovations ne s'arrêtent pas là, puisqu'on trouve dans *Mysteries of the Sith* de nouvelles idées... enfin des idées empruntées à des jeux comme *Duke Nukem 3D*.

AU ROYAUME DES NOUVEAUTÉS

Par exemple, un système de caméras vous permet d'observer certaines salles en toute sécurité, et vous pouvez maintenant activer certaines charges explosives à distance. Les nouvelles armes comportent aussi un pistolet activant une vue zoomée, permettant de tirer à distance. Le fusil cryogénique qui laissera vos ennemis de glace, et des bombes aveuglantes. Le design des niveaux est toujours aussi excellent, avec de nombreux puzzles s'insérant parfaitement dans la trame narrative. Malgré tout, on en vient à bout assez facilement, et en règle générale les

niveaux ne sont pas aussi gigantesques que ceux de *Jedi Knight*.

Jedi oblige, cet add-on voit l'apparition de nouveaux pouvoirs de la Force, du bon comme du mauvais côté. Dans les niveaux mettant Kyle en scène, vous démarrez avec une certaine expérience, toujours mesurée en étoiles, et pourrez progresser rapidement pour explorer de nouveaux pouvoirs. Au chapitre des nouveautés, le «Force Push» vous permet de repousser vos ennemis, ce qui peut s'avérer assez comique à proximité d'un précipice. «Far Sight» permet de se détacher de son enveloppe corporelle pour aller reconnaître le terrain, et «Force Projection» crée un hologramme de votre personnage pour semer la confusion dans les rangs adverses. Il en reste d'autres, mais je vous laisse le soin de les découvrir. Cette surenchère au niveau des pouvoirs de Force risquant de poser des problèmes d'équilibre en parties Multiplayer, aussi les programmeurs ont-ils ajouté un auto-pouvoir, «Force Defence», qui permet aux joueurs peu expérimentés

L'AVIS DE FRED

- ★ Pour un add-on arriver si tôt pour *Jedi Knight* m'a un peu surpris, et je dois avouer que je suis un peu déçu par son manque de complémentarité avec le titre original.
- ★ Plus fort encore, alors que *Mysteries of the Sith* utilise un code totalement indépendant de *Jedi Knight*, un CD de ce dernier vous est demandé pour pouvoir installer cette «extension» qui n'en est pas vraiment une ! Malgré tout, la magie opère une fois de plus, et mise à part la durée de vie un peu courte, les fans de *Jedi Knight* trouveront là une digne suite !



Enfin le cinéma : les scènes cinématiques utilisent maintenant le moteur 3D du jeu. Résultat : c'est pas plus mal.



Stroons mortels que les pseudo-Terminator de Dark Forces : ces droïdes assassins opposent une résistance farouche

dans le maniement de la Force de résister plus facilement aux attaques des vétérans. Bien que limité sous certains aspects, ce nouveau scénario, de surcroît en français intégral, s'inscrit dans la digne tradition de l'excellent *Jedi Knight*. ■

Frédéric Marié



Après *Duke*, un petit clin d'œil à *M.D.K.* avec ce position qui permet de sauter ses ennemis !

La variété du premier niveau permet d'apprécier les améliorations apportées sur les éclairages

Les Impériaux sont parfois négligents, et laissent traîner des armes lourdes aux pieds des protagonistes



HIT

Mysteries of the Sith

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Le design des niveaux
- Niveaux Multiplayer
- Excellente jouabilité

Les moins

- Incompatible avec J.K.
- Niveaux assez courts
- Pas de workies

LE PREMIER MAGAZINE DE LA MICRO-INFORMATIQUE POUR TOUTE LA FAMILLE



**UN DOSSIER SPÉCIAL
POUR BIEN DÉBUTER
AVEC INTERNET !**

**LES STARS DE FILMS
DEVIENNENT DES STARS
DE JEUX VIDÉO :**

**Tous les nouveaux jeux
inspirés par les productions
Hollywoodiennes.**

**VOS DÉCLARATIONS
D'IMPÔT FACILES ET
RAPIDES AVEC LES
LOGICIELS SPÉCIALISÉS !**

**...Et aussi des enquêtes, des jeux,
et les tests des meilleurs produits.**

**Avec votre revue un
CD-Rom plein de démos :
jeu, éveil, culture, fun...**

INCROYABLE !!!

**Vivez une aventure extraordi-
naire... devenez spécialiste en
archéologie, déjouez les
pièges de vos adversaires,
résolvez les énigmes...**



**28 F
seulement !**

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

Ubik est, de l'avis
de beaucoup, le roman
le plus disjoncté
de Philip K. Dick,
le très célèbre auteur
de Blade Runner.
Cryo, que rien n'arrête,

Ubik

Vraiment lu Dick ?

A peine décidé de nous

présenter un jeu

d'aventure..., non,

d'action/stratégie !

Tiens, ils savent faire

ça, eux ?

Que Cryo nous propose autre chose qu'un jeu d'aventure, pourquoi pas ? Mais nous sommes quand même en droit de nourrir quelques soupçons. lours, épris, constants et, euh, avec des grumeaux. C'est normal, toutes les tentatives effectuées par Cryo pour échapper à son label «jeux d'aventure only» ont toujours été des ratages, alors on se méfie. The Raven Project, Megarace 2, Hardline, Desams..., aucun de ces jeux ne valait



Le jeu Cryo est disponible sur PC, Mac et Linux. Il est édité par Cryo Interactive.



Le jeu Cryo est disponible sur PC, Mac et Linux. Il est édité par Cryo Interactive.

le détour. Certains leur reprochaient de n'être pas très ludiques, d'autres parlaient de grosses daubes infâmes, mais il régnait toujours un large consensus autour de ces titres : ça pas être bon ! Du coup, en découvrant Ubik, nous avons naturellement eu peur. Pour qu'il s'agisse encore d'un jeu bancal, insuffisamment ludique, pétri de petites choses énervantes..., et nous n'avons pas été déçus, c'est bien le cas ! Bien sûr, nous nous gar-

derons d'augurer de l'avenir mais, pour l'instant, il semble que les termes «Cryo» et «jeux d'action» ne soient pas compatibles, un peu comme «Landru» et «mariage», vous prononcez les deux mots dans la même phrase, et on sait déjà qu'un crime va être commis. Oooh, ce n'est pas P-K. Dick qu'on assassine ! Les concepteurs, manifestement fêlés de l'auteur, ont restitué à la perfection l'idée qu'on peut se faire de l'univers

Format C 34x44 M PC
Éditeur Cryo
Sortie 1998, 1999 en VF
Prix env. 37,9 F
Genre action/stratégie
Config. min. 1133, 16 Mo
de RAM, CD-ROM 4x
Config. recom. 2146, 32 Mo
de RAM, CD-ROM 4x



Le jeu Cryo est disponible sur PC, Mac et Linux. Il est édité par Cryo Interactive.



Le jeu Cryo est disponible sur PC, Mac et Linux. Il est édité par Cryo Interactive.



Blade Runner (film de Ridley Scott)
C'est dans cet univers que se situe l'intrigue de *Blade Runner*, le film-culte de Ridley Scott, vous retrouverez ainsi avec plaisir un espace urbain futuriste, dans lequel les couleurs, les formes et les sons contribuent ensemble à créer un équilibre parfait entre rêve et cauchemar.

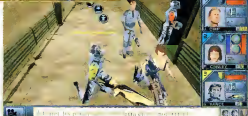


Blade Runner (film de Ridley Scott)
C'est dans cet univers que se situe l'intrigue de *Blade Runner*, le film-culte de Ridley Scott, vous retrouverez ainsi avec plaisir un espace urbain futuriste, dans lequel les couleurs, les formes et les sons contribuent ensemble à créer un équilibre parfait entre rêve et cauchemar.

du romancier. Si vous avez vu *Blade Runner*, le film-culte de Ridley Scott, vous retrouverez ainsi avec plaisir un espace urbain futuriste, dans lequel les couleurs, les formes et les sons contribuent ensemble à créer un équilibre parfait entre rêve et cauchemar.

COMME DANS LE LIVRE !

C'est dans cet univers que se situe l'intrigue de *Blade Runner*, le film-culte de Ridley Scott, vous retrouverez ainsi avec plaisir un espace urbain futuriste, dans lequel les couleurs, les formes et les sons contribuent ensemble à créer un équilibre parfait entre rêve et cauchemar.



Blade Runner (film de Ridley Scott)
C'est dans cet univers que se situe l'intrigue de *Blade Runner*, le film-culte de Ridley Scott, vous retrouverez ainsi avec plaisir un espace urbain futuriste, dans lequel les couleurs, les formes et les sons contribuent ensemble à créer un équilibre parfait entre rêve et cauchemar.

imposés : Joe Chip (vous) et Patricia Conley, soit un «Phy» et une «Psy». Il vous reste à sélectionner trois autres agents, parmi une liste d'individus aux profils variés. Comme leur nom l'indique, les «Physiques» se présentent comme de gros types *body-buildés*, bardés d'armes diverses (fusils à plasma, grenades, etc.). Vous apprécierez ces combattants de choc pour leur approche toute en finesse, mais constaterez rapidement qu'ils ne permettent pas, seuls, de faire face à l'omniprésence et la puissance de l'ennemi. Vous n'oublierez donc pas de recruter au moins un «Psychique» supplémentaire dans votre équipe qui, quoique faiblissant quand il s'agit de digérer les bestios, vous fera profiter de ses intéressantes capacités *psioniques* (soins, protections, paralysie et/ou attaques diverses).

PILE, TU PERDS

Dépensez encore quelques crédits pour équiper vos troupes : armures, kits médicaux, armes et munitions. Vous pouvez également acquérir des *chipsets* cybernétiques, à implanter sur Joe Chip, qui vous permettront d'obtenir quelques aptitudes additionnelles (détection des caractéristiques de l'ennemi, scanner de proximité, soins immédiat, protection mentale, etc.). Et s'il vous reste de la monnaie, n'hésitez pas à acheter des renseignements : plan des lieux, information sur la nature des ennemis... l'un de vos espions peut même disposer plusieurs caisses d'armes/munitions sur les lieux de votre mission. Bon et puis maintenant, action ! Après une *séquence* soignée cinématique.



Blade Runner (film de Ridley Scott)
C'est dans cet univers que se situe l'intrigue de *Blade Runner*, le film-culte de Ridley Scott, vous retrouverez ainsi avec plaisir un espace urbain futuriste, dans lequel les couleurs, les formes et les sons contribuent ensemble à créer un équilibre parfait entre rêve et cauchemar.



Blade Runner (film de Ridley Scott)
C'est dans cet univers que se situe l'intrigue de *Blade Runner*, le film-culte de Ridley Scott, vous retrouverez ainsi avec plaisir un espace urbain futuriste, dans lequel les couleurs, les formes et les sons contribuent ensemble à créer un équilibre parfait entre rêve et cauchemar.



Blade Runner (film de Ridley Scott)
C'est dans cet univers que se situe l'intrigue de *Blade Runner*, le film-culte de Ridley Scott, vous retrouverez ainsi avec plaisir un espace urbain futuriste, dans lequel les couleurs, les formes et les sons contribuent ensemble à créer un équilibre parfait entre rêve et cauchemar.



L'AVIS DE ÉRIC

- ★ Le jeu a le potentiel pour devenir une œuvre d'art.
 - ★ Les cinématiques des héros se jouent dans un monde réel.
 - ★ La mécanique de jeu de Ubik combine vitesse, maîtrise et stratégie.
 - ★ Le système de sauvegarde est simple.
- Pour un jeu d'action/stratégie, le jeu n'a pas le sentiment de contrôler grand-chose. Il n'est même pas sûr que la perspective d'une progression dans le jeu, d'une « récompense » (monnaie et esthétique), puisse le motiver au-delà de quelques heures d'ennervement paroxystique. Décevant.

vous vous retrouvez aux commandes de votre équipe, et là, ça se gâte furieusement ! Oooh, Ubik n'est pas jouable, mais pénible, très pénible. Pourtant, l'interface est particulièrement confortable. Proche de celle d'un C&C-like, elle vous permet de sélectionner/désélectionner directement vos agents à la souris pour les faire ensuite se déplacer ou attaquer l'ennemi. Facile.

FACE, TU ÉCHOUES

En fait, le problème viendrait plutôt du système de jeu lui-même : le temps réel. Face aux puissants ennemis de la Hollis, tout va trop vite : ça blase de partout, un des personnages-clés de votre commando (Joe ou Patricia) meurt, la mission échoue, vous reprenez une sauvegarde. Voilà. Quel que soit le niveau de jeu choisi, les combats sont beaucoup trop confus et expéditifs pour que le joueur puisse élaborer une stratégie

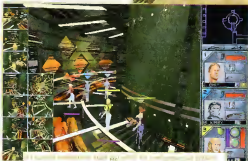
d'attaque / défense. En plus, vos agents engagent certaines actions de leur propre initiative (avancer et/ou tirer sur l'ennemi, par exemple), deviennent contemplatifs alors que le combat fait rage, ou refusent tout simplement d'exécuter vos ordres. Bref, l'issue des combats relève plus de la chance que d'une réelle compétence tactique... or la chance n'est pas souvent de votre côté ! Difficile, Ubik s'offre même le luxe d'être pénible. Les personnages 3D évoluent dans un univers 2D avec un système de caméras fixes, d'où de nombreuses actions illisibles : le système de sauvegarde n'est pas libre

mais automatisé, d'où une progression encore plus fastidieuse : le prochain temps se profile à l'horizon et vous vous excitez bêtement devant un PC. Alors, bien sûr, si vous voulez lancer dans Ubik, vous souhaitez ardemment progresser dans l'intrigue (d'autant qu'une surprise de taille vous attend au milieu du scénario), ne moins pour les superbes séquences cinématiques et musicales du jeu, mais il est fort probable que vous vous découragerez au bout d'une poignée d'heures, lassé de n'être que le spectateur d'un jeu de massacre. Dommage ■

Éric Ernaut



Le jeu a le potentiel pour devenir une œuvre d'art.



Le jeu a le potentiel pour devenir une œuvre d'art.



Le jeu a le potentiel pour devenir une œuvre d'art.

Ubik	
Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★★
Les plus	
<ul style="list-style-type: none"> • Scénario béton • Enrôlage grandiose • Interface bien conçue 	
Les moins	
<ul style="list-style-type: none"> • Difficulté mal gérée • Faible intérêt tactique • Système de caméras 	

Peu nombreuses,
les simulations
aériennes historiques
sont aussi mal aimées.
Air Warrior réhabilite le
bon vieux dogfight,
depuis plusieurs
années maintenant,
et revient avec
une version remise
au goût du jour...

Presque moderne !

Air Warrior 3

Papy fait de la résistance

C'est vrai..., il n'y a souvent aucun mérite à appuyer sur un bouton pour envoyer un Anraam à 30 miles de sa cible. Il y en a cependant plus à savamment esquiver plusieurs de ces missiles, puis à descendre au dogfight, celui qui critique les simu-

lations de supersommes ! Avec Air Warrior 3, pas de danger. Les engins embarqués les plus volumineux, sont des bombes et dans les airs, seules comptent l'adresse et la dextérité. Et ce n'est que justice puisque les avions pilotés dans ce jeu sont des Zéro, des Spitfire, des Corsair et autres Wildcat. Normal, Air Warrior 3 recrée les multiples conflits de la Seconde Guerre mondiale. Plusieurs campagnes permettent d'intégrer des escadrons japonais, alliés ou allemands, dans plusieurs pays. Avec un tel choix, on se doute que les missions vont être nombreuses... Effectivement, il y en a une profusion, à croire que c'est encore Noël.

PAPY EST GÂTEUX

Depuis Air Warrior 2, notre bon vieux simulateur a profité de l'avancée technologique des cartes 3D. Ah ? C'est étrange, mais en pleine mêlée, lorsqu'on se fait trouer la carlingue et



Des vidéos d'époque, agrémentées de Rock, permettent de découvrir des scènes historiques de choc.

qu'il y a plus de cinq ou six avions à l'écran, on ne dirait pas ! Les graphismes, même s'ils se sont améliorés, restent cependant assez vides en dépit des textures. Les sols se ressemblent même beaucoup d'un pays à l'autre... Je ne savais pas que vue d'en haut, la Corée ressemblait à ce point à l'Angleterre ! Heureusement, mer et nuages ont, quant à eux, bénéficié d'un soin particulier. Bref, tout cela pour dire qu'il ne faut pas attendre de prouesses visuelles de la



En cas de frégate, tout est prévu : il suffit de cliquer sur la brebis en bas à droite.

Format CD-Rom / C
Éditeur Interactive Magic
Sortie japonaise
Prix env. 30 €
Genre simulation aérienne
Config. mini. 150, 16 Mo
Pe RAM, CD-ROM 2x, Win35
Config. recommand. 150, 32 Mo
Pe RAM, CD-ROM 2x, Win35,
carte 3D, modèle 3.0



En tournant la tête, on peut apercevoir le cockpit, un véritable mannequin qui ne bouge pas d'un pouce !

Heureusement que la région est complètement déspeuplée : je ne m'écarterai pas sur une ferme !



Un petit rétroviseur offre la possibilité de surveiller à « 6 heures », coin affectionné par les ennemis !

La caméra extérieure permet de tourner autour de l'appareil à très grande vitesse.

Comble absolu du luxe : des effets de lens flare viennent égayer les combats en vue extérieure !

part de Air Warrior 3 : le moteur 3D est un peu poussif et les graphismes sont décevants. Et pour en finir avec ce sujet douloureux, conspuons ensemble les cockpits en VGA : ce sont assurément les plus horribles de tous les simulateurs réunis.

Bon, mais et les combats ? Et les missions ? Et les frissons ? Ils sont là, eux... Cependant, il vaut mieux apprécier le tir à vue et être prêt à se passer d'un cockpit virtuel. Le jeu n'en propose effectivement pas (pratique pour repérer ses adversaires), à la place, huit vues fixes devront être utilisées... Joie et bonheur ! Du même coup, la jouabilité en prend un petit coup dans l'âme (oui, bon...) et les combats perdent de leur intensité. En plus, lors de grosses mêlées, l'image se fige parfois quatre ou cinq secondes... Les frissons

ne sont donc pas systématiques ! La gestion des ordres aux coéquipiers n'a pas été modifiée : il est toujours nécessaire de taper « attack 'fuf' » pour attaquer une cible, ou « escort 'fuf' » pour escorter un bombardier. Si cette méthode inhabituelle propose effectivement de nombreuses possibilités, elle reste assez peu pratique à mettre en œuvre dans l'action. En général, on a juste le temps de taper « attack », zut, j'ai oublié le « a », donc « DEL », « DEL », « attack », euh, c'est quoi déjà pour les avions ennemis ? Tata-

tatata... Plus d'avion, plus de jouer. À plusieurs, il est heureusement possible de communiquer vocalement avec un micro, ce qui est nettement plus pratique... et plus sûr !

MISSIONS À GOGO

En définitive, le gros atout de Air Warrior 3, ce n'est assurément pas sa réalisation, mais sa profusion de missions et de terrains de jeu. Il est possible d'intégrer de nombreux escadrons différents, de piloter une vaste gamme d'appareils (du chas-

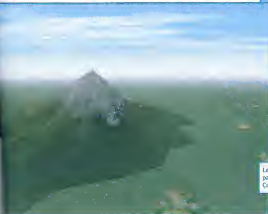


Les bombardements des pistes ennemies font souvent partie du programme des réjouissances



Derrière vous les sept appareils qui composent votre escadrille. Ça calme les adversaires, ça non ?

Les petites taches vertes, un peu partout, sont des champs cultivés... Ça se marche pas l'agriculture ici...



L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

- ★ S'il n'est pas terrible, le bilan aurait pu être pire. L'affichage un peu lent et la réalisation moyenne sont heureusement rachetés par une profusion d'avions, de missions et de théâtres d'opération. L'option Multijoueur, très au point, est déjà opérationnelle et reçoit pas mal de connexions. Finalement, *Air Warrior 3* plaira surtout aux pilotes à la recherche de liberté qui seraient prêts à se passer d'une animation et de graphismes superbes. Ah, ça ne fait pas grand monde ? Bande de snobs !



Grâce à ce superbe écran, on pourra choisir la période historique de ses rêves.

► seur au bombardier), et même de faire un petit saut dans le temps pour combattre dans des concours de la Première Guerre mondiale ! L'auteur de curiosité et le feu du dogfight y trouveront donc forcément leur compte. En plus, le jeu est résolument orienté Multijoueur, puisque Gamestorm.com (voir la rubrique Multijoueur en début du Mag) peut réunir jusqu'à 250 joueurs simultanément sur une carte gigantesque.



Les écrans de l'interface sont tous très soignés et hautement interactifs.

On ne peut donc déceimment pas descendre notre ancêtre, sous prétexte qu'il est un peu lent et assez dégarni sur le dessus... Ce serait presque du racisme anti-vieux ! Il est seulement décevant de constater qu'au bout de trois versions, le moteur 3D n'ait pas été amélioré, et que les graphismes aient un peu oublié de travailler les terrains ! Les modèles de vol des différents appareils sont, quant à eux, moyens. On est loin de ceux de 1942. L'arcade a dû passer par là. Si l'on sent tout de même l'excellente maniabilité d'un Zéro, comparée à la lourdeur d'un Corsair, on sent aussi que les avions ont tendance à voler un peu comme s'ils étaient en papier.

Au niveau des missions et des campagnes, elles sont tellement nombreuses qu'elles ne peuvent pas toutes être fameuses. On trouvera ainsi des patrouilles, des bombardements d'objectifs (entrepôts, bases, bateaux, etc.) et des interceptions de bombardiers ou de chasseurs. La routine quoi... Sauf que les combats peuvent avoir lieu au-dessus de la mer comme sur les terres, ce qui diversifie les parties. Finalement, peu de simulateurs historiques proposent autant de choix. En Solo ou à plusieurs, on jouera exactement à sa manière, et l'on pourra choisir fronts, escadrons et appareils, en toute liberté. Si les amateurs s'en contrefichent royalement, les pilotes virtuels eux, y attachent souvent de l'importance. En définitive, seuls les passionnés de cette période historique, ou ceux qui meurent d'envie de se rejouer *Les Têtes Brûlées* sur leur ordinateur, profiteront pleinement d'un soft qui aurait mérité une meilleure réalisation. Les autres n'acrocheront absolument pas ■

Luc-Santiago Rodriguez

Air Warrior 3

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée du jeu	★★★★

Les plus

- Multijoueur
- Option Multijoueur
- Air, terre, mer

Les moins

- Lent
- Textures tristes
- Cockpit bâbord



Superfopette, une montagne. Aller, c'est trop rare, je vais tourner un peu autour !

Ah, enfin une zone habitée dans *Air Warrior 3* ! Dommage, c'est une base ennemie, c'est râpé pour le jeu.



Éditeur de Riven,
un album-photo
interactif, Red Orb
peut aussi sortir
des jeux qui bougent,
remuent, pulsent...,
de vrais jeux à jouer,

quoi ? C&C-like
revendiqué, Warbreeds
enrichit même le genre
de quelques
innovations. Là, c'est
presque trop !

Warbreeds

A. D. Haine

Il y a un an, Bullfrog défrayant la chronique avec Genewars, le premier jeu de gestion/stratégie dans lequel vous deviez manipuler du matériel génétique. Un jeu original, un jeu que... euh... on a vite oublié. Depuis, plus rien. Aujourd'hui pourtant, Red Orb tente à nouveau le pari avec Warbreeds, un C&C-like agrément d'une intéressante dimension génétique. Intéressante... mais peu convaincante. Car, autant vous le dire tout de suite, Warbreeds est décevant. Les concepteurs ont en effet multiplié les efforts pour démarquer leur jeu de trop encombrants aînés (Warcraft 2 et

Alerte Rouge) sans y parvenir réellement. Pire, une fois passé l'apprentissage des spécificités du jeu, le joueur se rendra compte que les potentialités tactiques de Warbreeds ne sont guère exploitables. Alors, vous connaissez tous le principe des C&C-like : vous glanez des ressources naturelles puis, avec celles-ci, vous construisez des infrastructures et formez des unités militaires, l'obtention d'unités plus puissantes passant ensuite par la construction d'infrastructures nouvelles (autres types d'unités) et/ou l'acquisition d'upgrades (amélioration d'un type d'unité existant).

Dans les C&C-like, votre développement repose donc entièrement sur l'exploitation de gisements naturels, la présence d'ennemis ayant plutôt pour effet de contrarier ce développement. Or, Warbreeds inverse la problématique !

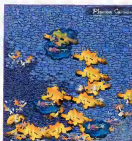
LÀ, TU VOIS, C'EST DIFFÉRENT

Certes, vous devrez là aussi contrôler des gisements (un type de ressource), afin de construire divers bâtiments et produire des unités mais, cette fois-ci, vous aurez - oh, désin cruel ! - besoin de l'ennemi pour obtenir de nouvelles infrastructures et unités. C'est la dimension génétique du jeu. Initialement, vous disposez d'une poignée d'infrastructures et de deux types d'unités : chaman (constructeur, réparateur et généticien) et guerrier de base. Or, pour prolonger votre développement technologique, vous devrez, par l'intermédiaire de votre chaman, récupérer quelques dégoûtantes poignées de gènes sur les cadavres de vos ennemis. Des gènes qui, envoyés dans un bâtiment spécial

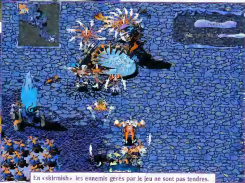


Fin de la scène classique d'introduction : à terre, les convoies Rogers. Voilà plus rien !

Format C&D-ROM 7C
Éditeur UPL S. Helled Orb
Entertainment
Sortie 15 mars en VF.
Prix env. 250 F.
(plus un liv. T-shirt)
Genre gestion/stratégie
Config. mini, 100% 16 Mo
de RAM, C&D-ROM 4x
Config. recom. F133, 16 Mo
de RAM, C&D-ROM 4x



On m'a dit que les Optimions avaient une espérance de vie élevée. On m'a menti.



En «skirmish» les ennemis gérés par le jeu ne sont pas tendres. Un quart d'heure de jeu et ça sent déjà le sapin !



Deux unités à gérer, une grande carte à traverser, des tas de détails à effectuer... les joies d'une mission commando, quoi !



L'encyclopédie de jeu vous donne un aperçu des couleurs utilisées. Psychédélique !

(Gene Collector), vous permettront d'obtenir d'autres infrastructures (défenses de zone, radar, téléporteur, mines..., seize en tout), de nouvelles unités (quatre races différentes, cinq types d'unités par race), mais également de nouvelles armes. Chacune de vos unités combattantes, aux caractéristiques de résistance et de vitesse immuables, dispose en effet de un à quatre « emplacements » sur lesquels vous êtes libre d'implanter les armes de votre choix. Récupérez des chromosomes adverses et vous pourrez élargir votre palette d'armes disponibles (22 en tout). Les joies de la génétique, quoi !

TOUCHE PAS À MES GÈNES !

Rencontrer l'ennemi pour se développer..., *a priori*, c'est une bonne idée. Tactiquement, cela signifie pourtant autre chose : si, lors du moindre combat, vous reculez devant l'ennemi, cet affreux en profitera pour piller les gènes de vos unités défuntes, devenant ainsi (encore) plus puissant.



Certaines unités peuvent porter jusqu'à quatre armes différentes. Seul critère pertinent : ce truc-là fait-il mal ?



Pratique, les gènes récupérés par mon chaman (à droite) sont instantanément envoyés au Gene Collector (en haut à gauche).

L'AVIS DE ÉRIC

★ On retrouve avec Warbreeds la même impression qu'avec Dark Colony. Un jeu simple d'accès mais dont les limites, en termes de richesse tactique et de renouvellement d'intérêt, sont trop vite atteintes. Il s'y ajoute même une touche de frustration, puisque sa principale dimension novatrice (les gènes à collecter) ne modifie guère les modalités tactiques qui prévalaient dans les précédents C&C-like. Reste un univers futuriste cohérent, haut en couleur, très attrayant au premier abord, mais dont les charmes ne résistent pas au temps.

Or la seule solution, qui consiste à envoyer sans discontinuer des cohortes de troupes afin d'empêcher le pillage génétique des précédentes, entraîne une fâcheuse conséquence : la victoire se dessine souvent avant d'avoir effectué le moindre upgrade ! Dominage, non ? Alors, en Multi-joueur (jusqu'à quatre par modem, réseau ou Internet), vous pourrez sélectionner le plus haut niveau technologique (toutes les unités, toutes les armes), mais vous serez alors en présence d'un jeu qui n'apporte rien au

genre et même qui, du point de vue de la profondeur tactique, ne vaut guère le débour. Quant aux deux campagnes proposées, elles sont sans surprise. Reste un système de gestion de vos troupes très complet (attribution de comportements, possibilité de conserver une formation en mémoire, etc.) et, surtout, un univers de jeu foisonnant, avec des créatures dont les morphologies - façon Meebus ou Mézères - sont vraiment originales. Pour ça, peut-être... ■

Éric Ernaux



De « tenir la position » à « harcèlement », vos unités peuvent adopter cinq comportements différents.

Warbreeds	
Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durc. de vie	★★★★
Les plus	
<ul style="list-style-type: none"> • Design des créatures • Principes originaux • Simplicité d'accès 	
Les moins	
<ul style="list-style-type: none"> • Campagnes sans joie • Interface contraignante • Limites tactiques 	

Ça alors ! Un jeu
de stratégie en temps
réel ! Quelle surprise...
Il faut quand même
un sacré courage pour
oser se pointer
en même temps que

*Starcraft, l'un des jeux
les plus attendus*

*de l'année. Cessons
donc de ricaner
et examinons plutôt
l'inconscient
de plus près...*

Format CD-ROM PC.
Éditeur : IlliSoft.
Sortie : disponible.
Prix env. 230 F.
Genre : stratégie en temps réel.
Config. mini : P30, 16 Mo.
« RAM, CD-ROM 4x, Win95.
Config. recom. : P133, 32 Mo.
« RAM, CD-ROM 12x, Win95.

il est possible de faire disparaître le
panneau de contrôle de l'interface,
pour profiter du plein écran.

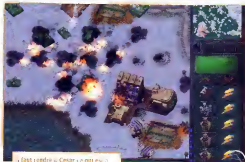
Earth 2140

Que de bonnes idées !

J'ai une excellente idée de jeu à soumettre à tous les développeurs qui ne trouvent, en ce moment, rien de mieux à faire que des

jeux de stratégie en temps réel : compter tous les clones de Warcraft 2 et de Command & Conquer, sortis depuis trois ans. Difficile, hein ? Et bien en tout cas, en voici un de plus ! Inutile en effet de chercher les innovations dans Earth 2140, il reprend toutes les bonnes idées de ses modèles : une interface à la Alerte Rouge, différents ordres à donner (y compris les points de passage), un conflit entre bons et méchants sur terre (et en 2140, d'où le titre), la gestion d'une ressource unique et de nombreuses unités (mais on reste loin de Total Annihilation). Difficile de développer tous ces points sans endormir tout le monde, les joueurs les connaissent par cœur.

Parmi les bonnes idées du jeu, on peut parler de la construction des bâtiments : ils sortent du QG sous forme de différents véhicules, que l'on peut déployer où l'on veut.



À l'assaut contre le César : ce qui en dit
Earth 2140 : les explosions sont très
colorées et fort réussies.

Amusant mais un peu gadget. S'il est possible de produire un nombre conséquent d'unités, on risque cependant d'atteindre rapidement un maximum, que l'on peut cependant dépasser en investissant dans des améliorations techniques. Les

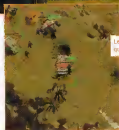
attaques de masse ne sont donc envisageables qu'à condition de privilégier le centre de recherche. Pour se concentrer sur une tâche précise, on peut désigner jusqu'à trois généraux, auxquels on assignera des unités. En mode Offensif, ils partiront à l'attaque comme des grands, et en défensif, ils bloqueront le passage.

Les missions proposent leur lot habituel de destructions de bases ennemies
et de récupérations d'agents... rien de très original !





Les cartes ne sont généralement pas très vastes et font la plupart du temps 128 x 128.



Le design des unités emprunte autant à RoboCop qu'à Terminator. Attention, s'il sous influence !



L'écrit, patrouille, points de passage, les ordres traditionnels sont, bien sûr, précis et exécutables avec raccourcis.



Attention aux véhicules adversaires sur le point d'exploser : la déflagration inflige de gros dommages.

canyons ou des plaines en contrebas. Les lignes de visée et la visibilité sont donc toujours ajustées selon les reliefs. Le jeu propose 25 missions pour chaque force en présence, plus une vingtaine en Multijoueur. Malheureusement, pour le critique de mauvaise foi, elles ne se ressemblent pas trop. Inutile, aussi, de reprocher à Earth 2140 une autonomie réduite de ses propres unités : elles répondent bien aux tirs ennemis et s'arrêtent même en patrouille pour éradiquer une menace soudaine. En définitive, Earth 2140 est un clone assez réussi dont le seul défaut est de sortir un peu tard. ■

Luc-Santiago Rodriguez

Les *upgrades* génèrent une montée en puissance des unités, ainsi que l'apparition d'armes et de munitions : canons laser, bombes à plasma, bombe atomique, etc. Toutes les unités (chars, bateaux, bombardiers, motos, etc.) profitent de ces charmes atomiques. Eh oui, Earth 2140 ne clone pas à moitié : les batailles se déroulent sur terre, sur mer et dans les airs, comme chez les concurrents.

QUE DE BELLES IMAGES !

Graphiquement, c'est plutôt réussi. La résolution en 800 x 600 et les 65 000 couleurs offrent de belles images. Le seul problème étant la taille très réduite des soldats biomécaniques que l'on a beaucoup de mal à identifier. Comme c'est désormais l'usage, les terrains sont d'une part variés (neige, désert, campagne, etc.) et d'autre part, en simul-3D. Comme dans Age of Empires, falaises et plateaux dominent des

On peut dévaster jusqu'à trois généraux ennemis ou délégués, qui gèrent leurs troupes de manière autonome.



L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

- ★ Difficile de reprocher quelque chose à Earth 2140, mis à part un certain manque d'innovation et une faculté inouïe à pomper sur ses voisins ! Résultat, ce jeu de stratégie en temps réel est joli, complet et même suffisamment intéressant pour mériter d'être acheté à moins de 200 F. Le seul problème finalement, c'est qu'on a l'impression d'avoir joué à Earth 2140 environ 2140 fois : pas d'originalité, ni dans la réalisation ni dans le système de jeu. Dommage, car Starcraft, au vu de la version bêta, ne s'est pas gêné pour chercher (un peu) à renouveler le genre.

Earth 2140

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- ★ Joli
- ★ Système des généraux
- ★ Autonomie des unités

Les moins

- ★ Joume sous DOS
- ★ Ambiance sonore
- ★ Clone, plan plan

SEGA nous revient
avec un jeu de course
automobile. Après
deux atterrissages peu
concluants (Daytona
USA et SEGA Rally),
il semblerait que leur
technique d'approche
ait sensiblement

évolué, même
s'il s'agit encore
d'une adaptation
d'un jeu d'arcade.

Format CD-ROM / C
Éditeur SEGA
Série Daytona
Prix env. 300 F.
Genre course automobile
Config. min. : 386, 16 Mo
de RAM, CD-ROM 2x, Windows
Config. recom. : 486, 32 Mo
de RAM, CD-ROM 2x, Windows

SEGA

Touring Car Championship

Pneus manie

A mon avis, toute simulation de course de voitures est bonne. En effet, quelle que soit sa qualité, un tel jeu permettra à ceux qui n'ont pas la chance d'avoir leur permis de conduire, de goûter aux joies du bitume. Pour peu que vous ayez un volant et des pédales et que vous vous enfermez dans un placard, vous aurez même l'impression d'être dans une vraie voiture. Sinon, le joystick ou le clavier suffisent amplement. Mais commençons par le commencement. Vous jouez en 320 x 240 ou 640 x 480 en 8 ou 16 bits. Cela permet aux modestes P90 de pouvoir faire tourner le jeu correctement, bien que les résultats sur Pentium 166 soient excellents : aucun ralentissement n'est à consta-

ter. Ensuite, vous choisissez de participer à un championnat, une course contre la montre ou un jeu en Multijoueur. Il vous est également possible de créer votre propre voiture selon six critères précis : braquage, dureté des pneus, suspension avant et arrière, freinage et transmission. Cette dernière catégorie n'est en fait valable que si vous choisissez d'utiliser une voiture à boîte manuelle.

DEMAIN, JE GAGNE...

Au niveau Multijoueur, jusqu'à huit joueurs sont acceptés. On peut aussi jouer à deux sur écran *split*. Mais il



C'est ce signal avec son beau drapeau jaune qui donne le départ de la course

convient de ne pas oublier les options. Vous pourrez paramétrer les collisions et les dégâts. Enfin, il est temps de vous jeter dans l'arène. Quatre voitures vous sont proposées, sans compter celles que vous aurez préalablement créées : Opel Calibra V6, Toyota Supra, Mercedes Classe C et Alfa Romeo 155 V6TI. Chacune est à choisir selon sa conduite. De



La vue intérieure est très difficile et donne rapidement envie de rendre son quatre-heures



La course contre la montre vous propose de faire le meilleur temps possible sur cinq tours de circuit.



Les replays sont magnifiques et permettent d'admirer sa course sous tous les angles



Quoi ? Seulement cinquième ? Mais c'est Thierry qui était au volant ou quoi ?

mon côté, je vous conseille la Mercedes (3 victoires, 13 *crashes* et 16 dernières places...), mais 3 victoires quand même). Si vous terminez dans les trois premiers, vous aurez accès à la SEGA prototype, plus rapide et meilleure en tenue de route. Trois circuits sont à votre disposition : Country, Grünwald et Brickwall. Le premier vous laisse la place de mordre sur le bas-côté, le deuxième est plus serré (murets), et le dernier est carrément défilant et difficile. Si vous écarabouillez tous vos

adversaires, vous aurez droit à deux circuits supplémentaires, dont le magnifique Boomtown. Ce qui nous amène aux graphismes, très réussis même s'ils ne tiennent pas compte des cartes 3D (oubli ?). Pour ce qui est de la conduite, on prend facilement le coup. On arrive à vraiment s'éclater, tant les sensations sont excellentes et la musique Dance, qui accompagne vos courses, colle parfaitement à l'action. Seulement oubliez la vue intérieure, trop difficile et préférez la vue externe. Les collisions sont assez bien gérées, même si leur effet n'est pas vraiment spec-

L'AVIS DE CEDRIC

★ Alors que l'on pouvait s'attendre à un Daytona USA de plus, SEGA nous surprend agréablement. SEGA Touring Car Championship est très fluide, doté de graphismes superbes, d'une jouabilité parfaite et la musique nous plonge dans une ambiance fun si bien que l'on se prend vraiment au jeu. On ne peut alors que regretter le faible nombre de voitures proposées ainsi que le nombre restreint de circuits, trop courts de surcroît. Quoi qu'il en soit, l'option Multijoueur confère à ce soft un petit goût de bonheur à partager entre potes.

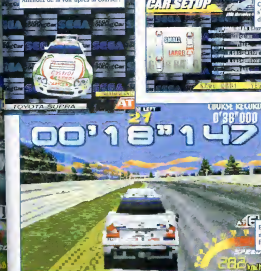


Le premier circuit est aussi le plus facile. Ce qui ne veut pas dire que vous gagnerez à chaque fois.

taculaire. *Idem* pour les virages, la fumée des pneus dérapant sur la piste n'est pas au mieux et sent le pixel. En résumé, SEGA nous offre un *soft* qui n'aurait pu être fabuleux si les principaux défauts n'étaient le faible nombre de voitures proposées, tout comme les circuits, certes magnifiques mais vraiment trop courts, ainsi que les options un peu légères pour que l'éclatante soit totale. ■

Cedric Gasperini

La Toyota Supra, vue de face. Elle est pas belle ma voiture ? Attendez de la voir après la course.



Créer sa voiture n'est pas chose simple, loin s'en faut : il vous faudra quelques heures avant de trouver les réglages du volant parfait.



Le deuxième circuit est parfait pour s'entraîner contre les maîtres... ou contre les concurrents.

En 320 x 240 et 4 bits, ce n'est pas vraiment étonnant... Et au moins, ça a le mérite d'être fluide sur tout Pentium.

SEGA Touring Car Championship

Graphisme... ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de Vie ★★★★★

Les plus

- Musique
- Graphisme
- Jouabilité

Les moins

- Options
- Nombre de circuits
- Nombre de voitures

En attendant
Duke Nukem Forever,
GT Interactive fait
vibrer la corde
sensible des accros au
grand blond.
Cette fois, les lunettes

noires Starlord de
l'émulation d'arcade

viennent tout péter
sur une table
de flipper. Alors, vous
en avez ou pas ?

Balls of Steel

En avoir ou pas

Dans l'univers du jeu PC il existe une galaxie où règne une quasi totale absence de changement, celle des flippers ! Aujourd'hui, alors que tout le monde ne jure que par la 3D, il semblait normal que les flippers en profitent aussi. Mais c'était sans compter avec GT Interactive, qui lance un grand coup de *mighty-boots* dans la mare avec son *Balls of Steel*. Ce ne sont pas moins de cinq flippers 2D, comme au temps des *Pinball Fantasy* et *Pinball*

Dreams, qui nous sont proposés, dont un, spécial, qui attirera pas mal de monde... Je vous en parlerais plus loin (il faut bien maintenir un peu de suspense après tout !). L'installation, très simplifiée (trois clics grand maximum !), prendra quand même près de

68 Mo sur le disque dur, ce qui n'est pas courant, même pour cinq flippers, surtout en 2D. Il est quand même recommandé de faire détecter votre carte vidéo dans le panneau options du jeu (dans le cas contraire une petite sensibilité de performance peut



Une petite Duke Nukem comme ça, ça va vous faire plaisir, n'est-ce pas ?

Ferret C486M PC
Éditeur GT Interactive
Sortie disponible
Prix env. 300 F.
Genre Flipper
Config. min. : 120 Mwc
16 Mo de RAM
Config. recom. : 1133 32 Mo
de RAM



Une petite vue sur les petits aliens, ça ne plaît pas à Darkside. Regardez non ?



Un petit aperçu sur les machines à sous, il y a vraiment de quoi écrier son essai.

survenir !). Les cinq tables sont de graphismes égaux, c'est-à-dire superbes. Pas de problème, sauf en ce qui concerne le choix pour l'un des trois modes de vue existants. Seriez-vous plutôt « vue éloignée » qui permet de voir tout le flipper d'un seul coup d'œil ? Ou bien « vue rapprochée » avec son *scrolling* façon *Pinball Fantasy* ? Hum... Peut-être serez-vous tenté par la combinaison des deux premières vues qui permet, lors des modes à billes multiples, de bisculer automatiquement en mode « vue éloignée » pour les voir toutes à la fois. Ensuite vient le choix le plus dur à faire : celui du flipper ! Ils sont tous aussi captivants les uns que les autres. Ces flippers ont d'ailleurs en com-



Un peu l'aspect du service dans cette table très rustique mais très simple d'utilisation

mun la possibilité d'écraser durant les missions les divers monstres qui peuplent leurs univers respectifs, ce qui ajoute au fun. Hélas, la bande musicale est peu entraînante et nuit au rythme du jeu. Enfin, le défaut le plus énervant concerne les accès disque dur durant la partie qui ralentissent très fortement l'affichage. Ceci étant dit, passons aux choses sérieuses !

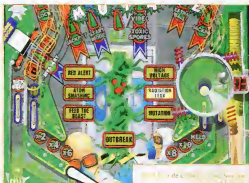
LES CINQ FONT LA PAIRE !

Le premier plateau s'appelle Barbarian. Et oui, comme ce petit jeu de bastion sur CPC où vous incarniez une sorte de Conan le barbare venu décapiter le vilain-pas-beau-de-service. Voici, donc, la version flipper où, à grands coups de biffe, vous vous taillerez une réputation de Héros (avec une grande hache) en venant à bout de dragons et autres méchants. Le flipper suivant s'appelle Firestorm, vous y incarnez un démonteur

qui poursuit un poseur de bombe psychotique en libéré dans la ville (cela ne vous rappellerait pas Speed ?). Dans le troisième flipper, Darkside (non, cela n'a rien à voir avec le côté sombre de la Force...), vous incarnez un Marine largué dans une station spatiale envahie par d'affreux aliens qui ne vous veulent que du mal (un grand classique quoi !). Devinez qui va nettoyer ce beau monde ? Le quatrième, mais non le moindre, se nomme Mutation. Je crois qu'il n'existe pas plus classique que ce scénario. Après une expérience de trop dans un laboratoire *top secret* du gouvernement, une grosse chose visqueuse ressemblant à du slime s'est libérée et prend les scientifiques pour son petit quatre-heures. Pour le cinquième flipper, sortez vos serpilières et astiquez vos sphères préférées, va y avoir du boulot ! Dans Duke Nukem, vous retrouverez tous les ingrédients qui



Et voilà la petite suite de démarrage rapide façon speed. Mais ou est Nick Traven ?



Un peu l'aspect du service dans cette table très rustique mais très simple d'utilisation

ont fait la réputation de Duke 3D. Vous pourrez écraser des aliens sous votre boule et entendre à nouveau les fabuleux mots d'esprit de ce cher homme. Le scénario est très simple, Duke ne veut pas que les aliens prennent ses billes. Pour finir, les amoureux de la compétition trouveront une option permettant d'avoir leurs noms et leurs scores affichés sur la page Web du jeu. Cool non ? ■

Arnaud Crampet

L'AVIS DE ARNAUD

- ★ aux gros défauts viennent gâcher le plaisir de jouer
- ★ Balls of Steel. Vous l'aurez compris, je parle de ces accès au disque dur qui se traduisent par d'affreux ralentissements de l'affichage et des musiques complètement molles. Mais ne dit-on pas que la perfection n'est pas de ce monde... Il reste que ce pack de flippers compense par le fun des tables, la beauté des graphismes et par la présence de ce cher Duke Nukem qui lui seul met sacrément l'ambiance ! Il reste donc un bon achat pour tous !



Un peu l'aspect du service dans cette table très rustique mais très simple d'utilisation

Balls of Steel

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Les cinq tables
- Le fun des missions
- La table Duke

Les moins

- Les accès au disque dur
- La bande-son
- La taille de l'installation

Après Dark Earth,
dans un autre genre,
Kalisto apporte
sa contribution
à la catégorie déjà
bien fournie des jeux
de courses de
voitures. Comme pour
l'arrivée d'une

épreuve, on aurait été
sûrement moins déçu

si chronologiquement

Ultim@te Race
avait été premier.

Ultim@te Race Pro

Glissière et traces de gomme

Ces derniers temps, les petits Français auront eu le vent en poupe pour ce qui est du développement de jeux de course. Par exemple, quand on parle de F1 Racing Simulation de chez Ubi Soft et de Moto Racer de chez Delphine, on cite deux références du genre. Rien de moins. Ajoutez à ce contexte rassurant, des premiers visuels à tomber par terre et vous comprendrez que Ultim@te

Race bénéficiant en nos murs d'un *a priori* frisant la plus indigne subjectivité. Je l'avoue sans honte, en ce qui me concerne, il avait gagné la course avant même d'être sorti des stands, fin de la note personnelle. Mais en fait, c'est un peu plus compliqué que cela. Ultim@te Race fait partie de ces *softs* qui nous laissent le cul entre deux chaises, dès qu'il s'agit d'indiquer à la foule anxieuse (vous, donc), s'il faut investir dedans avec entrain ou les éviter comme la peste.

UNE ÉCURIE DE MULETS

Sans vouloir renier son plaisir, on pourrait dire qu'Ultim@te Race porte bien son nom. Développé par les Bordelais de Kalisto, il sait d'emblée comment tirer le meilleur de toutes les cartes accélératrices 3D. Vagues de fumée translucides en cas de patinage, reflets dans les vitres, projection de terre quand on visite les bas-côtés, *lens flare* fugitif et ombres projetées, tous ces petits détails et bien d'autres sont admirablement gérés. C'est sûr, ça en jette. Soit, il



Habitez-vous à voir votre voiture dans cette position car les derapages seront légitimes. Les presses ne vous diront pas merci.



L'écran est complété avec le radar de série qui vous avance l'arrivée d'un adversaire dans les parages.

Format CD-ROM PC
Éditeur Kalisto
Sortie début mars
Prix N.C.
Genre : course / voitures
Config. min.: 1133,
16 Mo de RAM, DirectX 5.0
CD-ROM 2x
Config. recom.: 1166,
carte 3D fx, 32 Mo de RAM,
CD-ROM 4x



Le replay, censé nous aider à corriger nos erreurs ne sert, comme chacun le sait, qu'à flatter nos ego monstrueux.



Admirez les petites volutes de fumée qui masquent à peine les traces de derapage. Le tout sur un P200 avec une 30fs.



Pour arriver à cela, faut vraiment y aller. Vous remarquerez que sans cette 3D, même la barre de compte tours est pixelisée.



Euh... Donc c'est de nuit et, euh... je crois... Oui, je vois une voiture adverse. Freine ! Mais freine malheureux !

que pour les voitures. Mais attention, pour ces dernières, il ne s'agit que de variations sur un même thème. Quel que soit votre choix parmi les 16 véhicules présents, on peut dire que votre seule préoccupation sera la robe que vous allez revêtir pour aller danser. En effet, les livrés changent de l'une à l'autre des voitures, mais comme les quatre facteurs (vitesse, adhérence, accélération et résistance aux chocs) sont entièrement modifiables, on ne peut pas vraiment dire que chaque modèle possède sa propre personnalité. Par conséquent, demandons-nous pourquoi il y en a autant... L'effort est louable, mais sert-il à quelque chose ?

En ce qui concerne les circuits, on a l'impression de faire face à une autre facette du même problème. En effet, si les courses sont au nombre de seize, elles ne se disputent que sur quatre pistes différentes. D'accord, les ta-

cés varient. Par exemple, on reprend dans le sens inverse, ou des accès barrés dans une course précédente sont accessibles, etc. Mais tout cela fait un peu esbroufe. En bref, cela manque cruellement de variété. Mais, maintenant que l'on a une voiture et une piste, autant se lancer.

FREIN, MON AMI

Toutes les courses, par temps sec on sous le pire des orages, et quelle que soit la voiture que l'on choisit, n'ont rien de plus qu'une finale de patinage artistique. Il est difficile de garder sa caisse en ligne et le frein à main devient votre meilleur ami dès le premier virage. Il va vite falloir apprendre à s'en servir sous peine de rester toujours bon dernier, même en réglant l'I.A. des adversaires au plus bas. Au bout du compte, le temps passe et au fil des tours, on cherche la caractéristique qui différencierait Ultim@te Race, face à ses concurrents dans le créneau des jeux de

L'AVIS DE XAVIER

★ Si le ramage de Ultim@te Race valait son plumage, il aurait été le phénix des hôtes de ces jeux de course qui s'empilent sur nos étagères ces derniers temps. Hélas, l'ensemble laisse un grand goût de rien et, en Solo, on se surprend à soupirer d'ennui. Pour ceux qui avaient encore un doute, un graphisme souverain ne suffit pas à faire un bon jeu, et ne signifie pas qu'on va y trouver la personnalité et le fun qui pourraient en assurer la pérennité. Ultim@te Race en est la preuve flagrante, contrairement à ce que nous espérons...



La traditionnelle voiture fantôme, vraisemblablement conduite par Casper ? Il a mieux négocié son virage que moi...

Le manuel appelle ce jeu un intense. Encore plus fort que Garçonnerie et Majas, plus de voiture ni de tableaux de bord.

course, sans la trouver. C'est dommage, mais il semblerait que chez Kalisto, ils aient oublié d'insérer un peu d'âme à leur créature qui reste belle, soit, mais glacée.

Xavier Hanart



Ultim@te Race Pro a au moins une raison d'être, celle de reconcilier les fans de Clint Eastwood et ceux de Yves Duteil.

Ultim@te Race Pro

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée d. vie ★★★★★

Les plus

- Graphisme impeccable
- Gestion du climat
- Aide au pilotage

Les moins

- Tout cela sonne creux
- Pas de championnat
- Voitures communes

Electronic Arts a
atteint le nirvana
des jeux de sport avec
NBA, Fifa et NHL 98.
C'est à ce dernier
que NHL Powerplay 98
de chez Virgin tente
de s'attaquer, tel David
devant Goliath.

Seulement cette fois,
Goliath, il est
quand même
vach'ment balaise.

NHL Powerplay 98

Restez de glace

L'année c'est chouette. Tellement chouette que j'ai grand-hâte de la quitter. Mais bientôt je serai libre. Je n'aurai plus rien à voir avec la plupart des pingouins qui ornent les bureaux de l'États. C'est peut-être pour cette raison que je déteste l'équipe des Pingouins de Pittsburgh dans le championnat de hockey d'Amérique du Nord. Équipe que l'on retrouve dans



Oubliez le jeu en 2D : à moins que votre PC ne date de l'âge de pierre...



Un public bien plat pour une arène à l'image du reste du jeu : sans relief.



l'over seul, l'A de vos partenaires (et de vos adversaires) est digue d'une starie devant un boîtier de petits pois.

le nouveau jeu de Virgin Interactive, NHL Powerplay 98. Quand on connaît la perfection du NHL 98 d'Electronic Arts, c'est un sacré pari que Virgin a pris. Tout commence d'ailleurs par une intro qui ressemble étrangement à celle de NHL 98, la qualité en moins puisque les effets spéciaux n'ont rien de folichon et que la musique n'est pas franchement accrocheuse. Côté menus et options, par contre, c'est irréprochable. On gère les pénalités, les bagarres, les

blessures, les hors-jeu, les règles, les changements de ligne, les différents effets (textures, animation de la foule, etc.). On peut jouer en 320 x 200, jusqu'en 800 x 600, ou en 1024 x 768. Seulement voilà, les heureux possesseurs d'un P166, 32 Mo de RAM et CD-ROM 10x, devront se contenter d'une résolution en 640 x 480. Pour les 800 x 600, pourtant bien plus beau, il faudra carrément taper dans le MMX 233 MHz. Oubliez d'ailleurs l'option du jeu en 2D, c'est du VGA

version ZX Spectrum. Pour ce qui est du contrôle des joueurs, le calibrage du joystick ou le choix des touches est excellent.

DES ILLUSIONS

En deux temps trois mouvements, vous voilà prêt à choisir votre équipe. Bien entendu, vous pourrez faire des échanges de joueurs, en créer de nouveaux et changer les différentes lignes qui composent une équipe de hockey. Encore faudrait-il pouvoir sauvegarder ces changements et non pas les recommencer à chaque fois... Vous pourriez même vous amuser à entraîner vos Candeloro en herbe à toutes sortes de situations (défense, attaque, attaque massive, sous-monde, etc.). Mais ce n'est pas tout de créer et d'entraîner une équipe de Gismo. Il faut maintenant choisir si vous préférez jouer un match amical,

Format : CD-ROM E.C.
Éditeur : Virgin Interactive
Sortie : disponible
Prix : 299 F.
Genre : hockey
Config. mini : 19 Mo,
CD-ROM 2x, 2 Mo de RAM,
Win95
Config. recom. : Pentium
MMX 233, CD-ROM 10x,
32 Mo de RAM, Win95



Le jeu en 800x600 se résout en rien le gros problème du jeu : les belles mêlées devant les buts.

Tant va le palet dans les filets qu'à la fin le perdant décide de laisser ses adversaires.



Le hop, un petit but de Gizmo, ça fait du bien quand on arrive enfin à faire parler la goude !



une saison (11, 21, 41 ou 82 matchs), des play-off ou un tournoi. Heureusement, tous ces menus sont tellement bien faits qu'en très peu de temps, vous retrouvez la patinoire sous vos yeux. Et là, c'est franchement la dévotion. Le public, à plat, est muet. Les joueurs sont camés à souhait (même avec 3Dfx). Mais qu'importe le flacon, pourvu qu'il y ait l'ivresse ! Le match commence... Force est de constater que NHL Powerplay 98 ne tient pas ses promesses. Le son oscille entre les braillements d'un commentateur de seconde zone et ceux d'un public absorbé par autre chose. Pour ce qui est du jeu pur et dur, il est beaucoup trop rapide pour réussir à construire

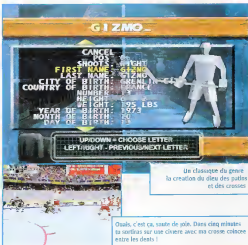
ne serait-ce qu'un semblant d'action, le contrôle pitoyable des joueurs n'aidant pas vraiment à la manœuvre... Inutile, qui plus est, d'espérer marquer de près puisque devant les buts règne un cafouillis qui empêche de voir quel joueur a le palet. Seule la caméra avec la vue du dessus (parmi les quatre proposées) évite ce problème. Ce seront donc des buts de loin qui vous permettront de tenir au score. Heureusement, la plupart de ces reproches sur la joua-

Il est tout seul devant les buts, il va tirer... et non, s'il veut marquer, il faut tirer de beaucoup plus loin.



L'AVIS DE CEDRIC

Tout dans NHL Powerplay 98 nous rappelle le NHL 98 d'Electronic Arts. Seulement, comme une photocopie n'aura pas la qualité du document original, ce soft de chez Virgin n'arrive pas à la cheville de son mentor. Le jeu est handicapé par une animation approximative, un contrôle des joueurs plus que douteux et une action trop rapide pour être claire. On s'ennuie ferme, à moins que vous n'ayez un à huit poteaux qui acceptent de se tailler un short sur la patinoire. Bref, un jeu 100 % Multijoueur sinon rien.



Un classique du genre : la création du dieu des patins et des crosses.

Ouais, c'est ça, saute de joie. Dans cinq minutes tu sauteras sur une civière avec ma croûte collée entre les dents !

biliné s'efface lors des parties à plusieurs joueurs (jusqu'à huit sur un même PC).

En résumé, NHL Powerplay 98 n'arrive pas à capter l'attention du joueur solitaire, seules les animations lors des chutes des joueurs étant sympas... C'est un peu court. Graphismes, animation, jouabilité, il pêche là où Electronic Arts avait réussi l'impossible, grâce à NHL 98. ■

Cedric Gasperini

NHL Powerplay 98

Graphismes... ★★

Son... ★★

Animation... ★

Durée de vie... ★★

Les plus

- Options
- Menus
- Multijoueur

Les moins

- Animation
- Control requise
- Pâte copie de NHL 98

★ ★ ★

★★

NOUVEAU Gagne tes consoles
et tes jeux préférés

Toute l'actu
du jeu vidéo

3615

SUR 3615

3615
3615

GAMEJEU



• Astuces

• Solutions pour Saturn, Playstation, Nintendo 64

08 36 68 87 82



NOUVEAUTÉS

 STARSCRAFT VF 349 Frs	 ULTIMA ONLINE ILLUSTRATION D'ORFÈVRE VF 349 Frs	 EVOLUTION VF 349 Frs	 BALANCE OF POWER VF 349 Frs	 DUKE VF 349 Frs	 WORMS 2 DARK CHUCK VF 349 Frs	 Mig Comanche PROSPÉCTION VF 349 Frs	 TOMMY GUNNER 2 VF 349 Frs	 GLADIUS 2 VF 349 Frs	 JUGGERNAUT FOR GLADIUS 2 VF 349 Frs
---------------------------------	--	--------------------------------	---------------------------------------	---------------------------	--	--	-------------------------------------	--------------------------------	--

JEU DE RÔLES

 JOLE PLAYING GAME COMPILATION VF 349 Frs	 AGE OF EMPIRES VF 349 Frs	 LORDS OF MAGIC VF 349 Frs	 MYST VF PC/MAC 349 Frs	 TOTAL ANNIHILATION VF 349 Frs	 SEVEN WONDERS VF 349 Frs	 WARHAMMER 40000 VF 349 Frs	 CIVILIZATION 2 PARALLÈLE MONDIALE VF 349 Frs	 MAX GAGNER VF 349 Frs
---	-------------------------------------	-------------------------------------	----------------------------------	---	------------------------------------	---	---	---------------------------------

 DISCWOORLD VF 349 Frs	 FINAL OUT VF 349 Frs	 A.D. & H. PORGETTEN REALM VF 349 Frs	 NIGHT & MAGIC VF 349 Frs	 FLIGHT UNLIMITED 2 VF 349 Frs	 AL LA BOREA VF 349 Frs	 SIERRA PRO-PILOT VF 349 Frs	 AIR WARRIOR 2 VF 349 Frs	 BIG BARON 2 VF 349 Frs
---------------------------------	--------------------------------	--	------------------------------------	---	----------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------	----------------------------------

 MASTERS OF MAGIC VF 349 Frs	 REALMS OF ARKANIAN VF 349 Frs	 NIGHT & MAGIC VF 349 Frs	 MYST VF PC/MAC 349 Frs	 FLIGHT UNLIMITED 2 VF 349 Frs	 AL LA BOREA VF 349 Frs	 SIERRA PRO-PILOT VF 349 Frs	 AIR WARRIOR 2 VF 349 Frs	 BIG BARON 2 VF 349 Frs
---------------------------------------	---	------------------------------------	----------------------------------	---	----------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------	----------------------------------

LES JEUX PC DISPONIBLES...	AUTRES JEUX PC DISPONIBLES...	AUTRES JEUX PC DISPONIBLES...	CD ROM DE CHARMÉ
<ul style="list-style-type: none"> Day Rous Manager VF 299 Frs Emerson First 2 VF 349 Frs Shadow of the Empire VF 379 Frs View 2 VF 349 Frs Monarch 3 VF 399 Frs 	<ul style="list-style-type: none"> Joint Strike Fighter VF 379 Frs F22 ADIF VF 399 Frs Need for Speed SE VF 369 Frs F1 Racing VF 369 Frs Jack Knight VF 349 Frs 	<ul style="list-style-type: none"> Blade Runner VF 369 Frs Diablo NF 299 Frs Heffire NF 169 Frs Lords of Lore 2 VF 369 Frs RFA 98 VF 349 Frs 	<ul style="list-style-type: none"> Sony Celebrity 3 (2000 photos 80 rubric) 329 Frs Ultra Seve 14 (10000 photos bord) 299 Frs Rendez-vous avec Julia Channel 399 Frs Laurie Sainclair (transfert) 349 Frs Magapack 18 000 Photos it roy 499 Frs

3615 CYBERVISION Site web : www.cybervision-info.com

 DUKE VF 349 Frs	 Ecole de la Vie VF 349 Frs	 INDIANA JONES VF 349 Frs	 LINKS LS VF 349 Frs	 SETTLERS 2 VF 349 Frs	 DARK COLONY VF 349 Frs
---------------------------	--------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------	---------------------------------	----------------------------------

ADRESSE DE NOS 2 BOUTIQUES :
37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS
N° BASTILLE SORTIE RUE DE LA ROQUETTE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant."

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION - 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

Nom : _____ Prénom : _____

Ville : _____

Mode de paiement par : ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐

Date d'exp. : _____ Signature : _____

PHOTOLOGIE GRATUIT - 300 PRODUITS DISPONIBLES (COCHER LA CASE)

PRODUIT(S)	PRIX
<input type="checkbox"/> FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
<input type="checkbox"/> ENVOI COLISSIMO (en 48h chez vous)	60 Frs
TOTAL	

GEN 4

BLADE RUNNER

Sans vouloir nous défilier, nous ne vous proposerons pas une solution absolument complète et définitive pour Blade Runner. Disons qu'à l'instar des licornes, une telle chose est une chimère. La raison en est simple, ce jeu change les paramètres de l'aventure à chaque fois qu'on recommence une partie. Toutefois, vous trouverez ci-après une méthode, un cheminement, pour finir cette histoire sans problème. Qui plus est, nous vous présentons trois fins assez différentes l'une de l'autre. Dernier conseil, même si ce n'est pas précisé dans cette soluce, sauvegardez à chaque fois que vous allez changer de décor, justement avant de partir.

Acte 1

Devant chez Runciter

Partez à l'agent en faction devant le magasin. Examinez la porte d'entrée sans entrer pour l'instant. Ensuite, observez la borne d'incendie à droite de la porte. Dans la rue, un peu plus bas que la borne, vous trouverez un morceau de métal chromé. Ramassez-le. Cliquez sur la foule et le filicri recueillera des témoignages. Entrez dans le magasin.

Chez Runciter

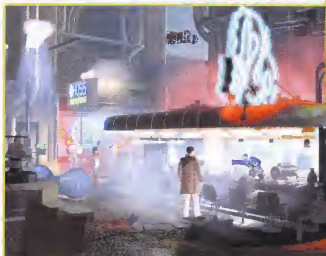
Dès qu'il entre, laissez Ray faire son job (ah, Blade Runner et les voix-off...). Ne le déplacez surtout pas et, quand il se balancera un peu sur sa droite, cliquez sous sa main gauche pour récupérer un étui de munitions. Ensuite, interrogez Runciter au sujet de Lucy, des références (il vous donnera une lettre), du mobile de l'agression et des fabricants de Répliquants. Cliquez sur la caméra de surveillance qui pend du plafond, à gauche de l'image. Runciter vous donnera le disque enregistré pendant la journée. Dirigez-vous maintenant vers le bureau de Lucy dans le coin supérieur droit de la pièce.

Le bureau de Lucy

Ramassez le chien à roulettes sur la côte gauche. Ensuite, cliquez sur l'emballage de baguettes au pied de la chaise, à droite. Enfin, sur le bureau, vous trouverez un paquet de bonbons. Sortez du magasin.

De retour dans la rue

Parlez deux fois au filicri pour qu'il vous fournisse deux témoignages concernant l'agression. **Sauvegardez** Grimpez lestement dans votre spinner, direction le poste de police.



Poste de police, 2^e étage, ordinateur central et entraînement au tir

Quand vous entrez dans ce couloir, la télé en haut à droite se met en route. Si on y parle du retrait par la Tyrell Corporation des modèles Nexus de loisir, cela déclenchera le fait que, plus loin dans le jeu, Gordo est un Répliquant. Si la speakerine annonce que le taux de criminalité est en hausse, vous aurez toutes les chances de « réintégrer » un humain en train sur Gordo quand vous le rencontrerez. Le passage au stand de tir n'a rien

d'obligatoire mais cela vous permet de vous familiariser avec l'interface. La première fois que vous y allez, discutez avec le sergent de garde qui vous parlera des méthodes peu orthodoxes de votre patron. Pour vos résultats, après votre séance d'entraînement, cliquez sur l'écran qui fait office de télé, au-dessus de la porte qui mène à l'ordinateur. Dans la pièce de l'ordinateur, cliquez dans un premier temps sur l'écran à droite, celui affichant des colonnes. Cela permettra de mettre à la disposition de tous vos collègues les indices que vous



Lucy, sur les indices trouvés chez Runciter (deux fois), sur son cuisinier (vous apprendrez son prénom) et finissez par échanger quelques banalités de bon aloi. En le baladant au milieu de l'image, vous verrez votre pointeur devenir une flèche bleue horizontale. Cliquez pour accéder à la cuisine.

La cuisine

Demandez à Zuben s'il connaît Lucy. Faites cette action en gardant votre pointeur dans la travée qui part vers la porte du fond de la pièce. Ray ne se trouve pas là, soit, mais cela vous permettra de sauter et de partir plus vite quand Zuben renversera la marmite de soupe. Sortez par la porte du fond et poursuivez Zuben à droite au fond de la ruelle. Ne vous occupez pas du clodo fouillant dans la poubelle mais cliquez sur la porte blanche qui est fermée. Traverser le terrain vague jusqu'aux escaliers en courant (double voire triple clic). Une fois dans le couloir, dirigez-vous vers la porte fermée. Zuben tombera du plafond derrière vous. Dans la pièce suivante, soit vous le rattraperez (attention, il est costaud le bougre), soit vous vous sentez déjà de la sympathie pour les Répliquants et vous rangez votre artilerie. Dans ce cas, Zuben vous parlera un instant avant de s'enfuir. Si vous l'avez abattu, fouillez Zuben pour en apprendre un peu plus sur lui. Alors, des remords ? Sortez de la pièce. Cliquez sur Gardio s'il apparaît, mais vous ne pourrez pas lui tirer dessus. Sortez du terrain vague par la porte maintenant ouverte où on aperçoit un spinner. Écoutez bien le speech de Gaff qui fixe les règles du jeu auquel vous jouez. Attention, c'est sans appel. Après cela, en cliquant à gauche, retournez au sushi-bar puis dans la cuisine, puis dans la ruelle jusqu'à la poubelle dans laquelle fouillait le clodo. Le nez dans les ordures, vous trouverez une plaque minéralogique semblable à celle mise en évidence sur la photo de surveillance de Runciter. **Sauvegardez** et sautez dans votre spinner pour rentrer chez vous.



libellule. Enfin, zoomez sur son bureau afin de confirmer vos soupçons sur la suite de vos pérégrinations. Sur la deuxième photo, tracez un cadre autour de la tête de l'homme qui pénètre dans le magasin. Vous découvrirez un personnage que vous identifierez plus tard comme étant Clovis. Zoomez ensuite sur la plaque minéralogique de la voiture noire dans la partie droite de la porte. Enfin, tracez un carré de sélection uniquement sur le coffre de cette voiture. Cela vous permettra d'en avoir un cliché complet. C'est beau la technique. Vous avez six photos. **Sauvegardez.** Reprenez l'ascenseur.

Troisième étage, laboratoire

Discutez avec Dano. Ayez à l'esprit que c'est la première et la dernière fois que vous le verrez, alors obtenez de lui un maximum d'informations, c'est primordial.



Chez Ray McCoy

Descendez de votre spinner et prenez l'ascenseur jusqu'à votre appartement. En entrant et en cliquant sur le coin cuisine, vous pourrez nourrir Maggie, votre chienne. En cliquant sur votre toutou, vous pourrez vous amuser avec, si vous n'avez rien de mieux à faire. Dans la même pièce se trouve, face au canapé, un terminal. Espr qui vous permettra d'analyser des photos le cas échéant. En cliquant dans le couloir à gauche de la pièce d'entrée, vous vous dirigerez vers la chambre de McCoy. Vous pouvez cliquer sur la télé pour connaître les dernières nouvelles. Vous pouvez aussi consulter le répondeur si une diode rouge signale sous le petit écran situé en hauteur dans le montant adjacent au couloir que vous venez d'emprunter. L'autre couloir plus éclairé, ce sont les gogues. Si cela vous amuse d'entendre un Blade Runner tirer la chasse... En pénétrant pour la première fois dans sa chambre, McCoy se rendra sur le balcon. La journée est éternelle alors **Sauvegardez** et envoyez-le au lit avant de vous reposer vous-même en regardant la cinématique retraçant la mort du Docteur Esendubler.

avez glané et de charger les photos à traiter dans l'Esper. Pour étudier les photos du disque de surveillance de Runciter, cliquez sur le grand écran au centre de la pièce. Cliquez sur la première photo. Lucy est presque cachée par les barreaux de la cage au milieu de la pièce. Tracez un carré de sélection à une hauteur raisonnable afin de découvrir son visage. Ensuite, revenez en arrière puis tracez un autre carré autour de sa cheville gauche, son pied le plus en avant. Cela vous permettra de découvrir qu'elle porte une chaîne à l'effigie d'une

Retournez sur le toit, montez dans votre spinner en direction de Chinatown.

Le sushi-bar d'Howie Lee

Adressez la parole deux fois à Gordo. C'est le type habillé en rouge assis au bar. Le fait que vous vous présentiez comme faisant partie de la police déclenchera le départ du gros cuisinier. Restez ou vous fûtes. Au bout de deux questions, Gordo partira. Laissez-le faire. Parlez avec Howie Lee qui sert au bar. Interrogez-le sur

Acte 2

Le lendemain, Guzza vous réveille de sa voix suave pour vous apprendre la mort d'Esenduller. Récupérez votre spinner pour filer chez Tyrell.

À la Tyrell Corporation

Le garde à l'entrée vous remet un disque de surveillance. Ensuite, entrez dans l'ascenseur juste derrière lui, à gauche. Une fois là-haut, avant d'entrer dans le caisson anti-gravité, prenez soin de fouiller sous la console à droite de la porte. Vous devriez y trouver un prospectus vantant les merites des Nexus de loisir et, de façon plus certaine, une boucle d'oreille représentant une libellule. Entrez dans la chambre d'apesanteur.

Caisson anti-gravité

Présentez-vous au photographe de la police. Ramassez la boîte de livraison provenant de la Kingston Kitchen, tombée au sol au milieu de la pièce. Un peu en dessous de la porte, légèrement à gauche, vous trouverez le collier d'un chien. Examinez les cadavres des chiens à droite de la pièce, puis le cadavre d'Esenduller à gauche. Ressortez dans l'antichambre. Cliquez sur l'écran situé dans le coin supérieur gauche de la console, plusieurs fois si nécessaire. Comme vous êtes en possession du collier de son chien, vous connaissez donc le mot de passe qui vous permettra de récupérer les échantillons d'ADN d'Esenduller. Reprenez l'ascenseur pour redescendre dans l'entrée du bâtiment. Quand Crystal vous laissera la parole, demandez-lui des renseignements concernant sa propre enquête. Ensuite, papotez avec le vigile et parlez-lui de Tyrell, de la sécurité informatique, de la victime et du bijou en forme de libellule. Ensuite retournez au poste.

Poste de police, 2^e étage, ordinateur et entraînement au tir

Entrez dans le vestibule du stand de tir. Si elle est là, cliquez sur la caisse longue posée au sol contre le balai. Discutez-en avec Jack jusqu'à ce qu'il vous remette un manifeste et qu'il laisse échapper que des armes se perdent sans qu'on les retrouve. Entraînez-vous au tir si vous le voulez. Ensuite, allez charger les indices dans l'ordinateur et lancez-vous dans l'analyse du disque de surveillance de la chambre anti-gravité d'Esenduller. Bien sûr, commencez à vous intéresser au tueur, ce qui vous donnera un cliché pour identification. Ensuite, zoomez sur le chien qui se trouve derrière l'assassin, à la gauche de l'image. Cela sera utile si vous n'avez pas trouvé le collier. Enfin, examinez la caisse de livraison sur le sol dans la partie médiane gauche de la photo. Cela fait trois nouveaux clichés. Sauvegardez et prenez l'ascenseur jusqu'au rez-de-chaussée, le bouton 1 sur le boîtier de commandes. Là, en cliquant au bas de l'image, vous entrez dans le bureau de Bryant pour discuter avec Guzza. Si ce dernier n'est pas là, ressortez et, par exemple, remontez sur le toit pour aller prendre votre spinner. Faites un aller-retour rapide jusqu'à Chinatown mais juste pour, une fois là-bas, descendre et remonter dans votre véhicule. Quand vous rentrerez au poste et que vous descendrez dans le bureau de Bryant, Guzza devrait être apparu. Parlez-lui, dans l'ordre, de

vos enquête, d'un rendez-vous avec Tyrell et, éventuellement, d'une rallonge sur votre soldat. Remontez sur le toit pour prendre votre spinner afin de vous rendre chez Tyrell.

À la Tyrell Corporation

Laissez-vous aller le temps d'une cinématique mettant en scène Rachel (ah, Sean Young il y a quinze ans...) puis le boss en personne. Vous n'avez rien à faire d'autre que de sortir par le bas de l'image une fois que ce sera terminé. Retournez au poste de police.

Poste de police, 2^e étage, ordinateur et entraînement au tir

Dans la pièce de l'ordinateur, en cliquant sur l'écran tout à droite, chargez les interrogatoires de Gregorian menés par Crystal. Écoutez-les. Ensuite, reprenez l'as-



enseur pour vous rendre aux cellules (Touche B). Interrogez Gregorian sur la manifestation et sur l'UACER Sauvageard. Soumettez Gregorian au test de Voight-Kampff. Ce test s'arrête systématiquement au bout de dix questions, que le suspect soit en toute certitude reconnu comme humain ou réplicant ou que le doute subsiste. Si le résultat n'est pas formel, vous pourrez charger votre sauvegarde et recommencer jusqu'à obtenir un résultat indéniable. Après le Voight-Kampff sur Gregorian, remontez sur le toit et rendez-vous dans le secteur animalier.

Le stand à la libellule

Dirigez-vous vers le haut de l'image, jusqu'à un stand surmonté d'une libellule clignotante en néon vert. Parlez avec la vendeuse de la boucle d'oreille en forme de libellule trouvée chez Esenduller, puis de sa marchandise. Sur son comptoir se trouve un vivarium contenant



des scorpions. Cliquez dessus une fois. La vendeuse vous mettra en garde contre leur venin puis vous proposera de vous en vendre un. Cliquez dessus une deuxième fois. Vous vous ferez piquer mais le poison pourtant mortel de ces bestioles ne vous fera pas grand-chose. À votre avis, qu'est-ce que cela signifie ? Allez voir Hassan, le gros type qui vend des reptiles à droite du stand. Vous devez lui adresser la parole trois fois pour obtenir des renseignements. Ensuite, dirigez votre pointeur aux



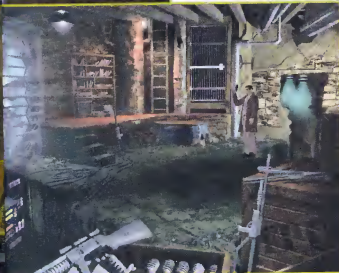
dinatoire central de la police que ce que vous désirez. Sortez de la boutique d'armes et rentrez dans la galerie marchande sous l'enseigne au néon **Hawkers**.

La Kingston Kitchen

Parlez à Mama Isabella du meurtre d'Eisenbiller, puis montrez-lui la photo du rasta qui a commis le crime. Sortez par le bas de l'image puis prenez ensuite la direction de la droite de l'écran.

Le Green Palace

Si Izo est debout devant sa boutique, allez le voir et entamez la conversation. Si ce n'est pas le cas, retournez tout simplement au stand à la libellule en cliquant une fois en bas de l'image puis à deux reprises sur le stand lui-même. Demandez à la vendeuse sud-américaine si elle a du nouveau au sujet de votre bijou. Ce ne sera pas le cas mais si vous retournez devant le Green Palace, Izo sera là cette fois-ci. Parlez-lui du bijou en forme de libellule, des douilles et, si vous le pouvez, de Gregorian. Attention, il va s'emparer d'un ancien appareil photo et se servir du flash pour vous éblouir. Quand l'écran redeviendra normal, ramassez l'appareil jete à



alentours de la gauche du stand, sous les néons et quand il se transforme en flèche bleue horizontale dirigée vers la gauche, cliquez.

Chez Bullet Bob

Entrez chez Bob, le surplus de l'armée au centre de l'écran. Parlez-lui d'armes et de munitions pour obtenir des cartouches plus performantes. **Sauvegardez**. Passez-le au test de Voight-Kampff. Ensuite vous lui parlerez d'Hassan et quand il aura terminé sa litanie, il vous proposera de modifier votre KIA, ce qui vous permettra de partir de maintenant et de ne changer dans l'or-

tre. Les deux photos qu'il contient pourront être analysées plus tard. Pour l'instant, approchez-vous de la grille et tirez dans la serrure. Une fois dans la boutique, cliquez sur la trappe au sol, derrière le comptoir et filez vers le sous-sol. Après avoir descendu l'échelle, double-cliquez sur l'ouverture dans le mur, à la droite de l'image. Une fois dans l'acab au-dessus, prenez l'échelle à la gauche de l'image pour remonter vers la rue. Izo est là à vous attendre. Inutile de paniquer, Crystal va débarquer pour l'arrêter ou le « retirer ». Retournez à votre spinner. Les déductions de Ray McCoy lui indiquent sa prochaine direction : le secteur génétique.

Chez Chew

Avancez dans la rue et entrez dans le bâtiment bleu-vert fluorescent. Parlez à Chew trois fois, jusqu'à ce qu'il mentionne Moraji. Sortez du laboratoire de Chew. **Sauvegardez**. Cliquez une fois vers le bas de l'image puis une fois vers la gauche. La devanture de Moraji apparaît.

Chez Moraji

Entrez sous l'enseigne de néons jaunes. Dès que vous le pouvez, tirez sur les manettes qui entravent Moraji puis repartez à l'écro sur la gauche de l'image. Dans la rue, amenez votre pointeur très vite dans le coin inférieur droit de l'image et cliquez deux ou trois fois. Cela évitera à McCoy d'être tué par le souffle de l'explosion. Après cela, cliquez sur Moraji afin de recueillir ses dernières confidences. N'hésitez pas à regarder dans son laboratoire afin de constater les dégâts. Inutile de s'écarter sur la porte du fond, elle ne s'ouvre pas. Retournez dans la rue pour vous rendre dans l'appartement des jumeaux. On y accède par un escalier qui se trouve derrière le corps de Moraji.

Chez les jumeaux

Faites basculer la tête du mannequin portant un masque et une écharpe rouge. Vous y trouverez une enveloppe remplie de billets. Sur la gauche du mannequin, sur la table, se trouve un écran à motif caché par le faïras. Cliquez dessus pour écouter le message qui s'y trouve, celui de Sebastian. Sortez et retournez chez Chew. En traversant la rue, si vous croisez Gordo et sa veste rouge, taillez donc une petite bavette avec ce roi du music-hall.

Chez Chew

Interrogez Chew sur Tyrell, Moraji, les jumeaux puis l'enveloppe de Lance et enfin, Sebastian. Ressortez devant sa fabrique d'yeux. Directement à gauche du bâtiment, se trouve le passage qui permet d'accéder à l'hôtel Bradbury, là où habite Sébastien.

L'hôtel Bradbury

Entrez dans l'immeuble, puis cliquez sur l'ascenseur en bas de la cage. Ensuite, cliquez sur le bas de l'image, ce qui vous amènera devant l'appartement de Sebastian. Dans l'entrée, cliquez à gauche de l'image puis à nouveau à gauche dans la pièce suivante, à côté du polichinelle assis. Vous êtes dans le laboratoire de Sebastian. Au sol, cliquez sur un ensemble multiprise, ce qui remettra en route une impression inachevée. Attention, peut-être qu'en entrant dans cette pièce, Ray McCoy cache l'interrupteur, alors faites-le bouger. Récupérez le document sur l'imprimante, sur la table légèrement sur la droite. Sortez de la pièce par la porte à gauche. Traversez la pièce suivante et sortez à nouveau par la gauche de l'écran. Dès que vous entrez dans la salle de bains, prenez l'échelle qui mène à l'étage supérieur. Quand vous l'atteindrez, une ombre passera dans l'embrasure de la porte à laquelle vous ferez face. Poursuivez-la. **Sauvegardez**. Pour atteindre le toit, brisez les miroirs de la colonne de droite du grand meuble contre le mur et servez-vous des étagères comme d'une échelle. Pour la suite, inutile de résister, alors acceptez votre court passage à tabac jusqu'au bout.

Acte 3

L'hôtel Yukon

Dans la chambre des Réplicants, une fois seul, sautillez jusqu'au radiateur qui se trouve sous le côté gauche de la fenêtre du fond afin de frotter la corde qui vous retient prisonnier contre le métal et de vous libérer. Ramassez le fromage qui se trouve sous la chaise au premier plan. Cliquez ensuite sur la partie droite de la pièce et notamment sur la pouspée qui traîne par terre. En dessous, vous dénicheriez un jéton venant de l'Hysteria Hall. Contre le matelas dans le coin inférieur droit de l'écran, vous trouverez la photo de la navette. Sortez de la chambre en cliquant à deux reprises dans le côté gauche de l'image. Une fois dans l'entrée, écoutez les jérémiades de Léon (reconnaissable à ses intonations) concernant ses photos. Une fois qu'il sera parti rejoindre sa mère, cliquez sur la porte ouverte au fond, sous les néons rouges, pour entrer dans sa chambre. Cliquez sur le rideau de douche pour trouver un trac bizarre. Un médiateur ? Non. En fait, c'est l'échelle d'un reptile. Dans le tiroir le plus bas du buffet, vous trouverez la plaque de votre confrère Holden.

sants dans la rue de la fond, vous devriez trouver, selon le bon vouloir du jeu, une blonde encapuchonnée ou alors un personnage de dos en trench-coat présentant une écharpe à un vendeur d'animaux. Qui veut parier que ce type se prénomme Rick ? Analysez ensuite la photo de la navette. À la gauche de l'image, vous trouverez Sadik et au milieu, Clovis. Près d'un brûlot, légèrement sur la droite, vous identifieriez sans mal un visage qui vous est archi-connu. Enfin, zoomez sur les déflecteurs de la navette plantée à droite dans le sol. Les choses se précisent, dirait-on. Enfin, traitez la deuxième photo trouvée dans l'appareil d'Iao. Au bar, vous reconnaîtrez facilement Clovis. Au-dessus des étagères pleines de bouteilles, dans un halo rouge, vous trouverez une caméra de surveillance. Ça fait six photos de plus pour votre collection. Remontez prendre votre spinner pour vous rendre dans le secteur animalier.

Le secteur animalier

Allez au fond de la galerie couverte, au China Bar. Parlez au barman et il vous donnera le disque enregistré par sa caméra de surveillance. Retournez voir la vendeuse du stand à la libellule, elle a des renseignements pour vous. Ensuite, reprenez votre spinner pour rentrer chez vous.

Chez Ray McCoy

Avec le terminal Esper, analysez le disque que vous a donné le barman. Faites glisser la photo sur la gauche. Vous verrez Iao en train de prendre le cliché que vous avez trouvé dans son appareil. Faites ensuite un zoom sur la zone située au bout du bar, à côté d'un cercle de néon rose, vous allez voir apparaître votre boss, Guxza. Vous obtenez deux nouvelles photos. Montez sur le toit récupérer votre spinner puis repartez pour l'hôtel Bradbury.

À l'appartement de Sébastien

Faites connaissance avec le maître des lieux. Parlez lui de Tyrill, d'Esquidulles, de Moraji et de Chew. Au bout de quelques questions, il comprend que vous êtes un bléde Runner et vous demande de partir. Si vous lui parlez d'embellie des jumeaux, de Runciter, des Nicous 6 ou des voleurs, la conversation tournera court immédiatement et vous n'en tierez plus rien. Resortez du Bradbury, sautez dans votre spinner et filez à l'Hysteria Hall.

L'Hysteria Hall

Entrez chez Larry Patte-Folle, la porte donnant sur la place à gauche. Parlez avec le vendeur de voitures de l'immatriculation de la berline noire, puis montrez-lui la photo de Lucy. Resortez et allez voir les deux petits vieux dans leur cahute. Présentez-leur la photo de Lucy avant de leur demander des renseignements sur le fo-



Souvenez-vous, c'est à lui que Léon a parlé de sa mère dans le film... Resortez du bâtiment. Dans la rue, examinez la voiture noire accidentée. À l'intérieur, vous trouverez l'emballage d'un casse-dalle aux algues. En cliquant sur la partie gauche de l'écran, vous vous retrouverez dans le secteur génétique. Rejoignez votre spinner pour retourner au poste de police.

Poste de police, 2^e étage, ordinateur et enlèvement au tir

En cliquant sur l'écran à droite, chargez des renseignements concernant la voiture noire. Ensuite, passez à l'Esper. Occupez-vous d'abord de la photo prise au moment où Iao vous a ébloui. En zoomant sur les pas-

mage et l'emballage trouvé dans la voiture noire. N'entrez pas dans l'Hysteria Hall proprement dit, ce serait inutile pour l'instant, mais remontez dans votre spinner pour rejoindre le secteur animalier.

Le secteur animalier, la Kingstoo Krichen

Dites à Mami Isabella que vous connaissez son ingrédient secret et elle vous parlera d'un vol à l'étalage assez particulier, en vous décrivant un type qui pourrait bien être Gordo. D'un petit coup de spinner, filez dans le secteur des loisirs.

Le secteur des loisirs

Entrez dans le Taiffy's Bar à droite de l'image. Au bar, Gordo est en train de siroter son verre avec modération. Parlez-lui du fromage. Sans se démonter, il vous répond avant d'aller faire son numéro sur scène. Vous restez pour regarder et quand il s'enlève, poursuivez-le dans la rue. Là, il adopte plusieurs comportements différents suivant le contexte décidé par le jeu.

328 F

**de réduction
sur l'abonnement
Génération 4
+ Starcraft**

vous

Generation 4

÷ le jeu **STARCRAFT**

A PRIX D'ENFER !



GÉNÉRATION 4 : 418 F

STARCRRAFT: 399 F

TOTAL : 817€

POUR VOUS : 489 F

Dans la limite des états disséminés

☐ Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (11 numéros), avec en plus le jeu Starcraft [SCF] au prix exceptionnel de 489 F (étr. & Dom-Tom 600 F)

☐ **Nouvel abonnement** ☐ **Réabonnement**☐ Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 290 F (étr. & Dom-Tom 370 F)

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays : Tél :

Je règle par : ☐ chèque à l'ordre de Pressimage ☐ mandat lettre

☐ carte bancaire n° :

expire fin :

Date : .../.../...

Coupon à renvoyer accompagné de votre règlement à : GÉNÉRATION 4 - Service abonnements

55, route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin Cedex. Tél : 01 64 54 76 89

Les données ci-dessus étant fausses, inexactes/imprécises, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut donner, après de notre service clientement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient utilisées ultérieurement ou nous le faisons par écrit.

► Il pourrait vous demander de l'arrêter ou bien de l'abattre en disant qu'il est un Répliquant. Prenons la troisième possibilité : il file en face, chez Early Q, pour disparaître définitivement. Inutile de le suivre, c'est un vrai garenne. Reprenez votre spinner pour retourner à l'Hysteria Hall.

L'Hysteria Hall

Entrez dans la salle d'arcade. Si par hasard Lucy n'est pas là, en train de s'amuser sur la borne de réalité virtuelle au centre de la pièce, remontez dans votre spinner pour retourner sur le toit du poste de police et revenir dans la foule. Cela devrait suffire pour la faire apparaître. Parlez avec elle de Runciter, de son père et de Crystal, votre collègue. Si vous préférez jouer comme un Blade Runner, essayez plutôt de la passer au test de Voight-Kampff. A ce moment, elle s'enfuira sans que vous puissiez la rattraper, pour l'instant. Avant de retourner à votre spinner pour vous rendre au secteur des loisirs, admirez l'auto-promotion pour le plus célèbre des produits Westwood qui trône dans la salle d'arcade.



argent. Si ce n'est pas le cas, ressortez du club et rentrez à nouveau. Parlez à Early Q de Lucy et de joaillerie. Restez encore un instant après la conversation jusqu'à ce que Early Q disparaisse de l'image pour aller annoncer la danse de Dektora. Allez regarder le spectacle en suivant le chemin de Early Q. Vous pourriez constater que Dektora est la blonde que vous avez diné chez une des deux photos que contenait l'appareil de Izo. Restez un petit moment, jusqu'à ce que le vidéo apparaisse dans l'embrasure de la porte située à droite de l'image. Dès qu'il est là, retournez rapidement dans la première salle du club. Entrez dans le bureau de Early Q par une porte située à gauche de la scène. Cliquez au niveau de la cuisse de la statue à gauche de l'écran, vous obtiendrez un certificat de vente concernant les

n'éprouve aucune sympathie pour les Répliquants, essayez de lui faire le test de Voight-Kampff. Quoi qu'il en soit, à partir de l'apparition inévitable du filx louche, laissez-vous porter par la scène cinématique qui suit. Quand vous reprendrez la main, vous vous retrouverez près d'une ancienne voie de métro.

Le métro

Sortez par la droite puis, en empruntant les escaliers sur la droite de la nouvelle pièce, vous vous retrouverez en surface à vous faire engueuler par Crystal. Pour information, le métro et les égouts que vous visiterez plus tard ont en commun d'être infestés de rats aussi gros que des bouledogues. Ne faites pas dans la dentelle, ça influera pas sur votre karma, et tirez des que vous



Le secteur des loisirs

Entrez chez Early Q, la boîte à gauche de la rue. D'emblée, approchez-vous de la scène pour parler à la danseuse. Cela va attirer le vidéo. Quand il sera à côté de vous, forcez dans l'alcôve en bas, à gauche de l'image. L'ensemble va tourner sur lui-même pour vous emmener dans une autre partie du bar, nettement plus sélective. Vous allez y trouver Early Q, debout dans la porte gauche de l'image et habillée d'une veste pourpre et

bijoux achetés par Early Q. En aucun cas n'allez vous asseoir sur le fauteuil au premier plan, les scorpions achetés dans le secteur animalier s'y trouvent et cette fois-ci vous y passeriez. Resortez et retournez voir le spectacle de Dektora. Comme c'est terminé, allez jusqu'à sa loge en passant sous la scène, par la gauche puis par une petite porte à droite dans le plan suivant. Interrogez Dektora sur Early Q et sur sa ceinture. Ensuite, parlez-lui de la berline noire et de Crystal. Ou, si vous

voyez une de ces bestioles. Pour l'instant, retournez avec Crystal chez Early Q et pendant que votre collègue va inspecter la loge de la danseuse, montez au balcon par la porte à droite dans la troisième salle du club. Une fois arrivé en haut, Sauvegardez et sortez votre arme. Entrez dans la chambre de projection par la porte à droite. Avant d'être ébloui par le rayon lumineux du projecteur, placez votre curseur sur l'objectif et tirez. Si Dektora vous attaque, tirez-lui dessus une seule fois, elle s'enfuira. Ensuite, montez le long de l'échelle au fond de la pièce. Si vous desrez laisser échapper Dektora, rangez votre arme et elle sortira de sa cachette. Discutez avec elle et laissez-la partir. Si vous vous sentez encore l'âme d'un Blade Runner, commencez à plomber le décor et « retirez » la danseuse dès qu'elle se montrera. Dans les deux cas, retrouvez Crystal dans la rue pour constater qu'on vous a prêté votre spinner et que vous êtes recherché par la police. Vous finissez cette scène en repartant par la bouche de métro. ►

Acte 4

Le métro

Sortez par deux fois sur la gauche afin de vous retrouver dans la pièce où vous avez failli être torturé. Examinez la chaise, bien que les renseignements que vous pourriez en tirer aient peu d'importance. Sortez par la porte presque fermée et entourée d'une lourde verte au fond. La partie des égouts dans laquelle vous vous trouvez est primordiale, nous l'appellerons le carrefour. Méfiez-vous des flics qui patrouillent et qui pourraient vous descendre. Aussi, pressez-vous de passer à la pièce suivante en sortant droit devant vous, c'est-à-dire dans le coin inférieur gauche de l'écran. Traversez cette nouvelle pièce et sortez à nouveau par la gauche. Dans la pièce suivante, prenez l'échelle qui vous mène en surface devant votre immeuble.

L'appartement de Ray McCoy

Revenez chez vous en courant si un flic vous cède. Écoutez ce que le quartier vous dit jusqu'à ce que vous vous retrouviez balancé dans l'ascenseur. Retournez au rez-de-chaussée et redescendez dans les égouts. À partir de là, traversez deux salles par la droite pour retourner au carrefour.

Dans les égouts

Il faudrait emprunter la voie de gauche. Pour ce faire, actionnez dans un premier temps le levier que se trouve presque au centre de l'image, à côté du vide. Cela mettra un pont en «marche» qui vous permettra de passer. Continuez sur la gauche pour accéder à une salle que vous avez traversée en poursuivant Izo. Si Lucy s'y trouve, **Sauvegardez** et soumettez-la au test de Voight-Kampff. Que cela ait lieu ou pas, sortez par la gauche pour vous retrouver dans la cave du magasin de Izo. En fouillant dans la caisse au premier plan, vous pourriez trouver, si votre partie le permet, un nouvel upgrade pour votre arme. Ressortez par où vous êtes entré. Si on vous tire dessus, retournez trouver refuge dans la cave d'Izo puis reprenez le même chemin. Retournez au carrefour et filez tout droit, donc par l'acier qui se situe dans le quart supérieur gauche de l'écran. Empruntez la porte dans le côté droit de la parcelle. Si vous croisez un flic, essayez de ne pas répliquer, mais courez. Dans la nouvelle pièce, montez le long de l'échelle au milieu de l'écran qui vous donnera accès à une cage d'ascenseur. En descendant, celui-ci vous mènera dans les appartements du cloado.

Chez le cloado

Vous reconnaissez le type vaurin sur son canapé ? Vous l'avez croisé en poursuivant Zuberi, il faisait un dos arqué dans la poubelle derrière chez Howie Lee. Posez-lui des questions au sujet des égouts, des «autres» et de Guzza. Cette conversation prendra fin quand il s'effondrera pour ronfler. Sortez de la pièce par la droite.

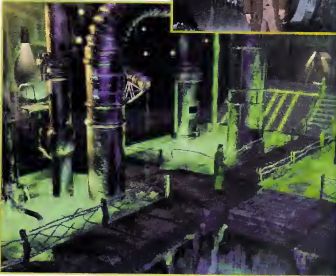
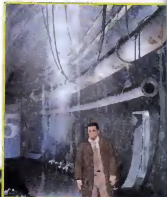
Le pont du rat

Avant tout, **Sauvegardez**. Ceci étant fait, sortez votre arme puis cliquez sur la planche, approximativement aux trois quarts de sa longueur. Dès que le rat montre le bout de son museau, rebroussez chemin en courant.

Attendez que la bestiole soit presque à vos pieds pour l'abattre. Si le rat meurt au milieu de la planche, son poids additionné au vôtre suffiront à vous faire plonger dans la fange radioactive. Vous ne vous en remettrez pas, alors prudence. Si tout se passe bien, vous pouvez accéder à la suite en cliquant sur la porte d'où sortait le rat.

Le lobo des jumeaux

Discutez avec les jumeaux au sujet des Répliquants, de leur travail, de la dureté de vie, de Clovis, de Runcitor et de Guzza. Il vont vous offrir un marché qui consistera, dans un premier temps, à aller chercher des documents chez Tyrell. Si les jumeaux ne sont pas là, allez chez Tyrell, vous les retrouverez en revenant. Mettez-vous en route en sortant par la porte qui se situe entre celle



par laquelle vous êtes entré et les escaliers au milieu de l'image. Ensuite, prenez l'échelle contre le mur au fond de l'image. Dans le plan suivant, il faut accéder à l'opération qui se situe un peu au-dessus de la position initiale de votre personnage. Vous voilà à nouveau chez Tyrell. Sans y avoir été invité, cette fois-ci.

À la Tyrell Corporation

Prenez un sprint vers l'ascenseur en cliquant deux fois de suite dessus. Une fois en haut de l'immeuble, ce que vous cherchez se trouve sur la table devant vous. Prenez-le et ressortez comme vous êtes entré. Retournez voir les jumeaux. Ils vous remettront un dossier éditant sur Guzza. À vous de savoir si vous «retenez les jumeaux ou pas. En tout cas, montez les escaliers pour vous rendre à leur appartement. Là, cliquez sur le petit écran dans le coin supérieur gauche du module vertical de leur ordinateur. Arrangez-vous avec Guzza pour convenir d'un rendez-vous. Ressortez par la gauche de l'écran et

retournez par les égouts jusqu'à la piasule du clochard. Arrivez là, prenez la sortie se situant dans le coin supérieur gauche de l'écran, par une grille ouverte.

Le bassin toxique

Discutez avec Guzza. C'est un beau pourni, hein ? N'ayez crainte, il ne va pas tarder à obtenir ce qu'il a est dû. Justement, soit vous tirez vous-même des que Clovis se fera entendre, soit vous vous écarter et vous parlez en laissant Sadik faire le boulot. De toute façon, retournez à votre appartement en suivant les égouts. Et si ce n'est pas vous qui avez tué Guzza, attendez-vous à tomber nez à nez avec Clovis, juste avant d'atteindre le carrefour. Dans un premier temps, il vous retiendra par la main à travers une grille, mais dès qu'il vous lâchera, fuyez par le bas de l'écran. Ne tentez pas de le «retirer», il serait plus rapide que vous. Sortez des égouts par l'échelle qui mène devant votre immeuble et écoutez le sermon de Galf. Revenez chez vous.

Acte 5

L'appartement de Ray McCoy

Sauvegardez pour profiter des différentes fins. Vérifiez votre réponseur. À partir de là, les différences deviennent flagrantes. Tout dépend de qui vous appelle. C'est, au choix, Guzza, Crystal, Lucy, Clovis voire Dek-tora, sous réserve qu'ils soient vivants bien sûr.

Première version, je me tire avec Lucy

Votre truc, ce sont les puttes jaunes, alors écoutez Lucy pour savoir où elle est. Rejoignez-la en redescendant dans les égouts et courez jusqu'à la voie de métro désaffectée, juste après la salle de torture. Une fois arrivé, cliquez vers le haut de l'écran. Dans ce nouvel écran, il y a une brèche dans la paroi du tunnel à gauche, au dessus de l'épave du monospace. Ensuite, prenez l'escalier en colimaçon pour accéder au magasin de Larry Petite-Folle. Sortez dans la rue et vous trouverez Lucy. Retournez dans le magasin et discutez avec Larry pour obtenir les clés d'une caisse (c'est automatique). **Sauvegardez**. Montez sur le toit par l'escalier à droite de

autre plus au centre qui ressemble à l'entrée d'une cache. Prenez celle là, pour le sport. Ne vous précipitez pas dans le bric-à-brac de la pièce suivante, mais prenez le temps de cliquer sur la lampe rouge qui clignote. Cela désamorçera une bombe mise en place par Sadik. **Sauvegardez**, sortez votre arme et continuez votre route par la gauche. Crystal vous attend et il va falloir que vous l'abbattiez pour pouvoir continuer. Après cela, allez à la navette. Parlez à Sadik qui vous demandera une pile nucléaire. Retournez à l'écran précédent, ce que vous cherchez se trouve à moitié enfoui sous les tubulures, près du coin inférieur gauche de l'image. Prenez-le et allez le donner à Sadik. Entrez dans la navette et discutez avec Clovis. Cliquez à nouveau sur lui pour lui donner ce qu'il vous demande, en l'occurrence les fichiers A.D.M. que vous avez glanés pendant votre enquête. C'est fini, à vous les colonies de l'espace...

Troisième version, je les flingue tous

C'est Crystal qui vous appelle au téléphone. Redescendez dans les égouts. Au bas de l'échelle, sortez par la droite. Dans la salle suivante, sortez par la porte au fond, en haut de l'écran. **Sauvegardez** et sortez votre arme. Ensuite, remontez le couloir dans lequel vous

vous trouvez. Vous atteignez un endroit embrumé où des rats vous attaquent. Tuez-les et sortez par la gauche. Normalement, vous devriez rencontrer Crystal. En cliquant dans la zone qui se situe légèrement à gauche au-dessus de sa tête, vous pénétrez dans une alcôve. Méfiance. Avant d'entrer, il faudra cliquer sur une lumière clignotante rouge pour désamorcer une bombe mise en place par Sadik. Sortez de ce foutoir par la gauche. Dans le terrain vague, Maggie se dirigera vers vous. Rangez votre arme et cliquez sur elle comme pour lui donner à manger. Hum, désolé... Dégagez car Sadik va passer à l'attaque en venant de la gauche. « Retirez le ». Allez jusqu'à la navette et entrez. Au choix, faites votre boulot sans sommation ou prenez le temps de parler à Clovis, allongé sur la banquette à gauche de l'écran. Toutefois, qu'importe, vous en aurez marre de sa poésie à trois balles, mettez-la en une dans le corps. Scène finale, fondu au noir, the end.

Xavier Hanart



l'écran. Descendez Crystal. Redescendez dans la boutique. Ne vous intéressez pas aux menaces de vos collègues encaissant la concession. Allez appuyer sur le bouton vert du pupitre à gauche de l'image. Poncez vers l'escalier en colimaçon par lequel vous êtes entrés puis continuez jusqu'au tunnel du métro. Montez dans la voiture en cliquant dessus et hasta la vista, baby !

Deuxième version, on se tire tous

Après avoir écouté votre réponseur, redescendez dans les égouts. Cette fois-ci, n'allez pas plus loin que la salle précédant le croisement (donc la deuxième salle dans les égouts en partant de votre appartement). Sortez par la porte du fond. Dans la pièce suivante, **Sauvegardez**, degainez et continuez par le haut du couloir dans lequel vous débarquez. Flinguez allégrement les rats qui viennent vous chatouiller les chevilles dans la salle suivante. Sortez par la gauche, l'écran suivant vous propose deux sorties : une directement à gauche et une



RIVEN

Vous commencez votre aventure dans le bureau de Atrus. Il vous apprend que sa douce moitié, Catherine, a été enlevée par Chen et qu'il compte sur vous pour la ramener. Par la même occasion, il vous donne un livre-prison pour que vous enfermiez Chen. Et vous voilà parti...

La salle pivotante

Dorénavant, vous commencez votre aventure comée dans une cage. Laissez rouler, de toute façon, vous n'avez pas la main. Un natif du coin vient vous voir et vous vole votre livre-prison à peu près deux secondes avant de se faire désouder par un rebelle. Quand il a achevé son forfait, le rebelle revient dans votre champ de vision et actionne le levier qui ouvre votre prison. Sortez et prenez tout de suite à droite. Marchez tout droit jusqu'au bord de la falaise, puis amenez votre pointeur vers le bas, histoire de voir ce qu'il est advenu de votre géolier. Apparemment, ça ne rigole pas dans le coin. Tournez sur votre gauche et vous ferez face à une volée d'escaliers. Montez, c'est à ça que ça sert. Arrivé en haut, mettez-vous dans la position suivante : le dos au point, avec à droite les escaliers d'où vous venez, et devant vous une salle aux reflets dorés. Avancez, mais n'entrez pas dans cette pièce. Ce qu'il faut comprendre ici, c'est que cette salle possède cinq portes de sortie, mais seulement deux accès pour y entrer. À votre droite, dans le mur, se trouve un bouton. Poussez-le quatre fois. Oui, la pièce s'est refermée, mais ça tombe bien, vous n'allez pas rentrer par là. Faites demi-tour et avancez jusqu'au carrefour, en faisant face au point. À votre gauche se trouvent des escaliers qui redescen-



dent à l'opposé de ceux qui vous ont permis de monter jusque-là. Prenez-les et, dès que vous serez arrivé, tournez sur votre gauche pour faire face à une porte en bois cadencée. Qu'à cela ne tienne, cliquez à la base de cet obstacle pour passer en dessous.

La course du rat

Continuez tout droit jusqu'à ce que vous atteigniez la salle tourmente. Traverser-la pour atteindre un couloir taillé dans le roc. Filez jusqu'au bout de ce couloir, pour vous retrouver devant la valve d'un tuyau transportant de la vapeur. Mettez le levier à l'horizontale. Regardez en l'air, en glissant votre pointeur vers le haut de l'image, pour vous assurer que la vapeur ne s'échappe plus. Faites demi-tour et retournez au seuil de la pièce dorée, mais n'entrez pas. Sur le montant de la porte, à gauche de celle-ci, se trouve un levier. Actionnez-le et, sans bouger, vous constaterez qu'une grille se lève, de l'autre côté de la salle, sur la gauche. À votre droite, dans le mur, se trouve un autre bouton qui permet de faire tourner la salle. Appuyez dessus deux fois. Traversez la salle vers votre gauche, jusqu'à atteindre une porte fermée. Faites demi-tour et même manœuvre que précédemment : levier dans le montant gauche de l'embrasure, et bouton dans le mur droit, à deux reprises. Traverser à nouveau la salle pour ressortir en faisant face au point, la pièce tournant dans le dos. Faites demi-tour et actionnez deux fois le bouton qui est à votre droite. Traverser la salle vers une nouvelle sortie qui mène à une passerelle.



schéma représentant un escalier. Mettez le levier à l'horizontale. Retournez sur le sentier et reprenez votre chemin. Avant que le chemin ne s'engouffre dans une gaverne, cliquez sur votre droite et vous verrez un bouton. En fait, il commande l'ascenseur sur lequel vous vous trouvez justement, mais il n'est pas encore sous tension. Reprenez votre rouille et continuez jusqu'au bout où se trouve une autre valve, et un autre levier à pousser à l'horizontale. Retournez complètement sur vos pas, passez le générateur et allez jusqu'à ressortir de la salle qui tourne, face au point.

Prenez une chaise

Traversez-le et continuez dans le couloir taillé dans la roche. Vous allez croiser une porte sur votre gauche. Poussez-la et allez jusqu'à une chaise trônant au milieu de la salle. Inutile de vous assoir, retournez-vous face à la porte. Sur la gauche se trouve un petit écran rond aux tentes orangées, flanqué d'un levier directement à sa gauche. Actionnez la manette et vous verrez une

Le générateur

Pénétrez dans le grand bâtiment en forme de dôme doré devant vous. Comme en témoigne un petit plan face à vous, c'est ici qu'est produite la plupart de la vapeur qui alimente les machineries de Riven. Appelons cet endroit le générateur, logique. Partez sur votre gauche, par des escaliers métalliques qui descendent et continuez jusqu'à ressortir au grand air. Suivez le petit chemin à flanc de falaise. Vous trouvez sur la gauche un promontoire en fer, au bout duquel se trouve un commutateur à vapeur surmonté d'un





porte s'ouvrir à l'écran. Resortez de la pièce pour reprendre votre chemin jusqu'au bout du couloir. Une petite porte en pierre va vous permettre d'entrer dans la salle que vous avez vue sur l'écran, une sorte de temple. Resortez par la porte que vous avez ouverte à distance dans la pièce précédente. Avancez jusqu'au pied du petit perron, légèrement sur votre droite. Appuyez sur le gros bouton bleu et brillant qui se trouve à sa droite. Attendez l'arrivée du train suspendu. Grimpez dedans et mettez-vous aux commandes. Pour manœuvrer, c'est assez simple. La boule permet de faire opérer à l'engin un demi-tour pour le faire repartir dans l'autre sens et le levier lui donne l'impulsion. Allez-y et goûtez à ce pur moment de bonheur. On se croirait dans des montagnes russes. Vous arrivez sur une autre île, il faut donc changer de CD.

Parallaxe, mon amie

Dès que vous descendez du train, partez sur la droite et vous trouverez une sphère enchevêtrée dans le roc. Elle tourne sur elle-même en vous révélant un signe qu'il vaut mieux noter quelque part. Qui plus est, dans sa révolution, cette sphère émet un son très particulier, le cri d'un animal dont il vaudrait mieux se souvenir. Après cela, retournez-vous, et prenez les escaliers face à vous. Après deux clics, retournez-vous à nouveau. Normalement, l'entrée de la grotte dans laquelle vous vous trouvez, vue de votre position actuelle, crée un trompe-l'œil qui donne à la falaise, sur laquelle est fixée la dernière boule que vous avez manœuvrée, la forme d'un animal. D'ailleurs, c'est cette boule qui matérialise l'œil de la bête. Repartez dans l'autre sens et continuez de monter pour arriver à une intersection avec des escaliers de pierre. Partez sur votre gauche pour descendre. Ne vous précipitez pas.

Le rocher et le bassin

Quand vous allez apercevoir la mer, vous verrez également des rochers sur lesquels deux bestioles bizarres se font brouter. Descendez dans cette direction, elles vont s'enfuir. Dans le flanc d'un des blocs qu'elles occupaient, vous trouverez une autre sphère. Retournez-la

et notez le symbole, ainsi que le son qu'elle fait en tournant. D'ailleurs, vous pourriez remarquer que le plus gros rocher a la forme d'un animal. Remontez sur le chemin et repartez dans votre direction première, le dos aux escaliers qui vous ont amené ici. Traversez la caverne et ressortez bien au-dessus d'un lac. Sur votre gauche, une échelle de bois descend vers un petit bassin à sec. Dans ce bassin, vous trouverez une autre petite sphère à retourner. Notez le nouveau signe et sauvegardez-vous du son qu'elle fait. Tournez le robinet se trouvant sur la droite et vous verrez que l'eau qui coule prend la forme d'un animal. Ne vous occupez pas encore de l'échelle qui descend derrière le bassin, elle deviendra utile plus tard dans le jeu. Faites demi-tour et repartez vers les escaliers de pierre qui surplombent la plage où s'ébattaient les bébêtes que vous avez dérangées. Grimpez jusqu'en haut. Vous arrivez à une passerelle de lianes et de lattes de bois qu'il vous faut emprunter. De l'autre côté, le sentier que vous suivez va bientôt se scinder en trois. Souve-

nez-vous de cet endroit. D'ailleurs, sans avancer, regardez sur votre droite et vous devriez voir une haie plantée dans une souche.

Le totem

Prenez tout droit, en direction des arbres, pour passer une porte en lattes de bois. Descendez les escaliers, passez sous le premier arbre et, tout de suite après, quittez le sentier en cliquant sur la gauche. Enfonchez-vous dans la végétation et, sur une paroi terreuse, vous trouverez une nouvelle sphère. Aucun animal n'y est associé, mais elle comporte quand même un signe sur l'autre face, et fait un bruit caractéristique quand on la retourne. Faites volte-face pour retrouver le chemin et reprendre votre route. Entrez dans un autre arbre. À l'intérieur, la piste se scinde en deux. Prenez la voie de droite et descendez des escaliers. À un certain moment, vous allez vous retrouver face à un totem surmonté d'une tête de poisson en bois. Ne dépassez pas les deux lampes qui bordent le chemin de part et d'autre. Appuyez sur celle de droite en faisant face au totem. La bouche du poisson va s'ouvrir en révélant un passage secret. Entrez dedans en montant les marches. Continuez tout droit jusqu'à ce que vous soyez forcé de vous retourner. Poussez vers le haut le levier qui se trouve sur votre droite.

Le dôme tournant

L'ascenseur s'arrête face à une passerelle métallique. Prenez la première à droite, puis continuez pour vous retrouver devant un dôme qui tourne sur lui-même à toute vitesse. Il va s'agir de l'amboter et, pour ce faire, vous devez repartir vers l'ascenseur et prendre la première sur la gauche. Continuez jusqu'au bout de la passerelle et tournez-vous sur votre gauche. Jetez un œil dans le petit dispositif devant vous, mais avant de faire quoi que ce soit, prenez un crayon et inscrivez le signe que vous voyez en jaune à travers l'objectif. Votre griffonnage terminé, cherchez à appuyer sur le bouton qui surmonte l'œilleton, une seconde avant que le petit signe ne devienne jaune. Le dôme va s'arrêter et s'ouvrir. Retournez-y et approchez-vous. À travers une petite vitre ronde, vous pouvez apercevoir un livre. ▶





► L'ensemble se complète d'une ratiotte graduée et chevauchée par cinq barrettes. En dessous, vous pouvez également voir un bouton. Oui, il y a une histoire de combinaison là-dessous et il va falloir la trouver

Le siège éjectable

Ressortez de la forêt par la gauche, après avoir monté les escaliers les plus proches du dôme. Quand vous déboucherez à la fissure du bois, un veilleur sonnera l'alarme. Poursuivez votre chemin jusqu'à atteindre un petit édifice vaguement conique aux teintes bronze. Entrez et installez-vous dans la chaise qui s'y trouve. Poussez le levier gauche pour monter. Une fois arrivé, jetez un coup d'œil vers le bas. Vous devriez voir comme l'armature d'un tepee (tipi), une tente d'indien. Poussez le levier de droite et le centre de cette structure aura un plancher. Redescendez et sortez du bâtiment.

Le village

Repassez par la forêt, reprenez l'ascenseur et ressortez par la bouche du poisson-totem. Filiez toujours tout droit pour vous retrouver à l'intersection où se trouve la hache plantée dans une souche. Mettez-vous face au sentier que vous venez d'imprimer. Partez sur la voie de gauche. À partir de là, filez toujours tout droit pendant relativement longtemps. Vous allez vous approcher d'un village maï, bien avant que vous ne l'atteigniez, un garde sonnera l'alarme. Continuez devant vous, traversez une caverne et, au moment où vous apercevrez les premières maisons, vous aurez tout juste le temps de voir s'enfuir les habitants. Continuez sur la passerelle de bois jusqu'à atteindre une échelle de métal qui plonge dans le lac que vous surmontez. Rien n'étant encore accessible, repartez sur votre droite puis tout droit. Traversez le village et montez toutes les échelles de bois que vous rencontrez. Tout en haut, vous déboucherez dans un endroit où se trouve un four, un autel et un véhicule rond et de couleur rouille. C'est un sous-marin, et à sa gauche, quand vous le regardez, se trouve un levier planté dans le sol. Actionnez-le pour descendre le submersible jusqu'au lac. Vous

pouvez vérifier, en approchant du bord de la falaise et en regardant vers le bas. Inutile de chercher à l'atteindre, la marche est trop haute. Il vous faut repartir en sens inverse, redescendre les échelles, traverser le village, contourner le lac en empruntant la passerelle, négliger la petite porte en bois que vous croisez sur votre gauche et filer tout droit très longtemps (en tout, une cinquantaine de chocs sera nécessaire), pour rattraper la fourche des sentiers, là où se trouve la hache plantée dans une souche. Retrayez-vous la passerelle qui mène aux escaliers de pierre. Descendez les jusqu'à la plage, mais continuez sur le chemin. Ne vous arrêtez que lorsque vous serez revenu face au petit bassin au fond duquel se trouve une sphère. Prenez l'échelle que vous avez déjà vue tout à l'heure. Sauvegardez et descendez dans le sous-marin. Il se dirige de la manière suivante : le levier à déplacement horizontal permet de partir à droite ou à gauche sur les aiguillages, la manette au dessus permet de retourner l'engin, et le levier à droite donne l'impulsion. À partir de là, void le chemin que vous devez parcourir.

Le poste de contrôle

Retournez le sous-marin sur lui-même puis poussez le levier d'impulsion. Quand le sous-marin s'arrête sur un aiguillage, poussez à nouveau le levier de droite pour avancer. En cliquant vers le haut de l'écran puis sur l'écouteille, sortez du véhicule. Retournez-vous et vous devriez apercevoir une brèche dans la falaise. Allez-y, vous trouverez cinq leviers dont trois sont orientés vers le bas. Ces manettes commandent la mise en place des différents quarts d'appontage, tout autour du lac. Il vaut mieux qu'elles soient toutes relevées. Dont acte. Reprenez le sous-marin, retournez-le et faites-le avancer. Quand il s'arrête sur l'aiguillage suivant, poussez le levier de direction vers la gauche et avancez à nouveau.

L'école

Sortez du sous-marin quand il s'arrête. Faites demi-tour et dirigez-vous vers cette nouvelle bâtisse qui n'est autre qu'une école. Entrez et, dès que vous êtes dans



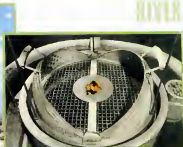
fig. 1

la salle principale, approchez-vous d'une table contre le mur sur votre gauche. On a posé dessus un petit jeu qui permet aux enfants d'apprendre à compter. Rassemblez le papier et le crayon, puis tenez sur l'anneau au bord du plateau du jeu. Dans la petite lucarne, dans l'épaisseur du plateau, va apparaître un signe. À tour de rôle, les deux hommes pendus par les pieds vont descendre d'un certain nombre de crans qui correspond au signe tiré au sort. Le premier à finir dans la bouche du sharco a perdu, et une nouvelle partie s'engage. Mieux de rien, vous allez vite apprendre à quel signe correspond chacun des chiffres de 1 à 10. Bien sûr, il vaudrait mieux tout noter mais, pour les plus faignants d'entre vous, voyez ce que ça donne sur la figure 1. À partir de maintenant, vous savez ce que signifient les signes que vous avez trouvés derrière chacune des petites sphères tournant sur elles-mêmes. Ressortez de l'école et descendez dans le sous-marin.

Le tepee

Mettez-le en route et, à l'aiguillage suivant, assurez-vous que la direction est bien bloquée vers la gauche avant d'avancer à nouveau. Sortez du submersible et allez au centre de l'étrange structure en forme de tente indienne. Tirez sur la poignée suspendue, cela fera descendre une sorte de trapèze du sommet de cet édifice. Installez-vous dessus et il remontera d'où il venait. Dirigez-vous vers la porte ronde et jetez un coup d'œil. Vous allez voir le prisonnier qui habite ces lieux. Pour l'instant, inutile de vous attarder, alors partez sur votre gauche et descendez les escaliers en métal, pour am-





ver devant une échelle qui vous permettra d'atteindre un ponton en bois. À partir de là, retournez à la fourche des chemins où se trouve la hache plantée dans une souche. Justement, prenez le sentier qui borde cette souche, celui qui part à droite, quand on tourne le dos à la passerelle en lattes qui vous a amené ici la première fois. Au bout, vous allez trouver, en contrebas, un petit wagon de mine. Sauvez dedans et actionnez le levier qui se trouve dans le mur de gauche. Nouvelle balade en montagnes russes, nouvelle île, nouveau CD.

La Cocotte-Minute

À l'issue de votre voyage, vous serez éjecté sans ménagement du wagon. Ne perdez pas votre flégon face à de telles manières, et avancez jusqu'à l'échelle devant vous. Utilisez-la pour descendre du promontoire en métal. Ensuite, partez sur votre droite, puis sur votre gauche. Vous devriez faire face à une splendide lac bleu, du centre duquel partent des tuyaux. Une jetée relie la plage où vous vous trouvez et le milieu du lac. Empruntez cette passerelle pour vous rendre au centre du plan d'eau. Juste au-dessus des tuyaux, se trouve une manette qui détermine la direction dans laquelle est envoyée la vapeur. Amenez ce levier sur le tuyau central. Faites demi-tour et repartez vers la plage. Une fois sur le sable, tournez-vous vers votre gauche et partez vers le bâtiment rond. Montez les escaliers en métal, jusqu'à la porte flanquée d'un manomètre (pour l'instant dans le rouge). En fait, cet endroit fabrique de la vapeur en reprenant le même principe qu'une Cocotte-Minute. Vu que vous devez entrer à l'intérieur, il convient de faire tomber la pression pour pouvoir ouvrir la porte. Redescendez un peu et partez sur la droite en prenant une passerelle en acier qui fait le tour de cet édifice. Placez-vous de façon à avoir devant vous une fenêtre étroite, semblable à une meurtrière qui vous permet de voir de l'eau bouillir. Manipulez dans l'ordre, le levier à la droite de l'image, fixé à la tuyauterie juste à côté de vous, puis la roue à votre gauche, et enfin la manette qui est rivée au mur. Ensuite, tournez-vous sur votre gauche et tirez sur le levier. La lumière qui éclairait la diode supérieure devrait s'éteindre, alors que s'allume la diode juste en

dessous. Retournez à la porte qui, cette fois, va s'ouvrir. Au centre de la pièce se trouve une échelle métallique. Prenez la pour descendre et continuez d'avancer dans le noir complet, jusqu'à vous retrouver au dessus d'une falaise plongeant dans la mer.

Pêche à la grenouille

Descendez un peu et partez sur votre gauche. Marchez sur le sentier qui vous mènera à une sorte de balcon. Paradoxalement, le garde-fou en acier qui l'entoure n'est pas un obstacle, et vous allez pouvoir y prendre pied en avançant. Retournez-vous, pour faire face au sentier qui vous a mené là. Dans le sol se trouve une dalle rondo en acier. Comme vous ne pouvez l'ouvrir que de ce côté, approchez-vous et faites-le. Utilisez l'échelle à l'arc de falaise pour redescendre sur la plage. Retournez aux tuyauteries, au centre du lac, pour remettre la manette dans la position où elle se trouvait avant que vous y touchiez, c'est-à-dire vers le haut de l'image. Ensuite, faites demi-tour et remontez sur le balcon, grâce à la longue échelle. Ouvrez la porte à deux battants. Entrez dans le couloir sombre et retournez-vous. Refermez la porte. Comme vous pouvez le constater, ses battants, quand ils étaient ouverts, cachaient deux passages. Derrière celui de gauche et descendez les escaliers. Ils vous mèneront à une salle dans laquelle se trouve un dôme tournant. Entrez, retournez-vous et refermez la porte. Faites un pas en avant. Vous venez à nouveau de découvrir un passage caché, sur la droite. Empruntez-le jusqu'au système d'arrêt du dôme. Comme d'habitude, regardez dedans, notez le signe en jaune, puis cliquez sur le bouton en haut de l'écran pour stopper la course du dôme.

Remontez les escaliers et, une fois en haut, continuez tout droit. Dès que vous êtes à l'air libre, avancez jusqu'à trouver sur votre droite un levier. Tournez-vous et actionnez-le. Retournez d'où vous venez et, en faisant dos à la porte à deux battants, marchez jusqu'au fond du couloir sombre. Arrivé devant une sorte de passerelle retournez, cliquez dessus pour l'ouvrir. Prenez un petit appât, dans le pot à droite, et déposez-le au milieu du piège. Faites descendre l'ensemble en poussant le levier à gauche de l'écran. Attendez d'entendre un bruit métallique, ça peut prendre du temps. Tirez à nouveau le levier pour remonter la nasse. Ouvrez-la et vous découvrirez une grenouille qui, au bout de quelques secondes, en aura marre de votre manque de conversation et se tirera.

Le laboratoire de Chen

Maintenant, levez les yeux. Vous devriez voir l'issue d'un conduit d'aération, dans lequel se trouve une hélice maintenant immobile. Cliquez pour monter, et continuez dans le noir vers une lueur bleue qui va s'affirmer. Arrive devant une petite grille ronde, cliquez pour descendre dans le laboratoire de Chen. Vous tombez devant un journal rédigé par ce personnage maléfique. Il voudrait mieux que vous preniez le temps de le lire. Vous allez apprendre la raison d'être des dômes tournants que vous croisez sur chacune des îles. Prenez surtout le temps de bien noter sur un papier la suite des cinq symboles qui se trouvent en page 14. En effet, il s'agit du code d'accès à ces différents dômes, et il change à chaque partie. En poursuivant vos lectures, vous apprendrez que les habitants de Riven comptent en base cinq. Les chiffres de zéro (que vous croirez plus loin dans le jeu) à quatre inclus, constituent la base de leur système arithmétique. À partir de cinq, on fait subir une rotation de 90 degrés au chiffre, qui devient un multiple de cinq, et ainsi de suite de zéro à quarante-neuf. Dans le cas d'un nombre composé des valeurs de deux signes combinés en un seul, celles-ci



Cheat codes... l'en veux ?

Wing Commander Prophecy

Dès que vous vous retrouvez dans un cockpit (En vol réel ou dans le simulateur) tapez DYND, ITE (DYNDOMITE en clavier QWERTY).

À partir de la tapez

CRIL F12 pour détruire votre cible

CRIL C pour ne plus subir les collisions

CRIL I pour être invulnérable

Envol, tapez

GOODTORGET pour changer de système de visée

ORETURES pour choisir une musique parmi d'autres

Au niveau du menu de sélection des missions dans le simulateur, tapez QLSQNTS, ORESHPIS (ALSWANTMORESHIPS en clavier QWERTY) pour pouvoir piéger les vaisseaux ennemis

Turok Dinosaur Hunter

À taper sur un clavier en mode QWERTY

IFPSNGDNBRG vie infinie

UNVNSNR générique

MGRISGTM pour obtenir toutes les armes

RHSRLI munitions infinies

MBRNKLSN mode esprit

HLTLTHSHI ennemis illégitimes

PRMSHN invasion des gros têtes

LLSNMRTN inviolabilité

RGNTSS Turok 76 Disco

PTI FGNDS attendre le niveau 1

QTMBS attendre le niveau 2

GTMBDSBF attendre le niveau 3

NCPGHM attendre le niveau 4

RSTDFRPL attendre le niveau 5

DRISO attendre le niveau 6

NBCO attendre le niveau 7

LFRSPRI attendre le niveau 8

CRCDND longhunter

CTNISCND mania

THSFMDNT Free

TRMTND pour obtenir la carte

KNTSFCS lévitation

CLRSFNDNG délire chromatique

DGHITSRS toutes les clés

TKMDKK ennemis vulnérables

GSRCKPS Duffy Duck

Projet

En partie «1 joueurs», appuyez sur Echap pour passer en pause et tapez

NO MORE ROAD SPLATS vies infinies

SHOW ME MORE ZONES PLEASE accéder à toutes les zones

WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME accéder à tous les niveaux



➤ s'ajoutent. Sortez du laboratoire par la porte à côté de laquelle se trouve la boule surmontée d'un bouton bleu, le système qui permet d'appeler le train. Une fois dehors, partez sur votre droite et traversez le pont très long qui vous ramènera au générateur. La dernière section de ce pont est levée, mais il suffit de pousser le levier à droite de l'image pour obtenir l'accès. Entrez dans le générateur. Changement de CD.

De retour au générateur

Vous vous trouvez sur une passerelle qui suit la circonférence intérieure de cette construction. Continuez tout droit jusqu'à une roue. Faites-la tourner et elle mettra en place le morceau de structure manquant. Retournez-vous et, à la première intersection, partez sur la droite pour sortir du générateur. Suivez le chemin jusqu'à une porte fermée. Tirez sur la manivelle qui se trouve dans son montant droit. Bravo ! Vous venez d'ouvrir la porte bloquée qui donne accès à la salle tournante du début du jeu. Demi-tour et retournez au niveau de la dernière roue que vous avez utilisée, celle située dans le générateur. Déposez-la et continuez, mais ne sortez pas du bâtiment. Au seul de la porte, sur le côté droit, se trouve un levier. Poussez-le et il fera monter la passerelle devant vous, qui par là même deviendra une volée d'escaliers menant sur le toit du générateur. Faites demi-tour et prenez à votre gauche des escaliers qui descendent. Sortez du générateur et poursuivez votre chemin jusqu'à l'entrée de la caverne. Vous vous souvenez de l'ascenseur qui n'était pas encore sous tension ? Et bien, tournez-vous sur votre droite et poussez le bouton vous faisant face. Mirade, ça marche. Après votre descente, allez monter les escaliers métalliques au bout du couloir, puis continuez sur la passerelle. Arrivez au niveau du système d'arrêt du dôme, accomplissez le cérémonial habituel. Regardez dedans, notez le signe jaune et appuyez sur le bouton en haut, une seconde avant que ce signe ne réappa-

raisse. Cela arrêtera le dôme, comme auparavant. Il ne vous reste plus qu'à repartir dans l'autre sens et à retourner au générateur. Faites le chemin à l'intérieur, tout au long de la passerelle métallique et ressortez. Reprenez le long pont pour retourner dans le laboratoire du Ghen, Nouveau CD

Excursion ferroviaire

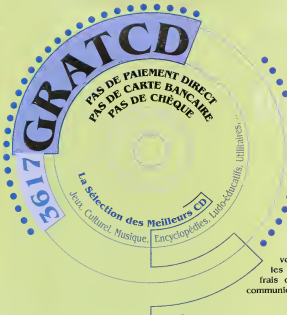
En entrant dans le laboratoire, appuyez sur le bouton pour appeler le train. Écoutez, sortez par l'autre porte, descendez les escaliers et montez dans l'engin. Insérez le nouveau CD-ROM.



Une carte, c'est pas trop tôt

Sortez du train et prenez la porte ouverte, à même la paroi de la falaise, en direction de la mer. Montez les escaliers métalliques et, une fois en haut, continuez tout droit jusqu'à entrer littéralement dans une falaise. Vous vous trouvez en fait dans un ascenseur. Retournez-vous, la commande se trouve sur votre gauche et vous allez monter. Sortez devant vous et avancez. Vous allez surplomber une représentation des îles qui composent Riven. Si vous appuyez sur un des boutons du petit boîtier doré au bas de l'image, un volume d'eau figurera la topographie de l'île désignée. Faites demi-tour et allez au-delà de l'ascenseur. Au milieu du lac, devant vous, se trouve un bâtiment en forme de sphère. Entrez. Au bas de l'image se trouve un petit cadran composé de 25 carrés (5 x 5). Dans ce cadran, vous pouvez voir la forme schématisée de l'île que vous avez mise en volume, au niveau de la carte frontale. Maintenant, en cliquant sur chacun des carrés gris qui composent le schéma de l'île dans le petit cadran, vous allez chercher la position exacte du dôme de liaison qui





Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur **3617 GRATCD**

C'est très simple et efficace

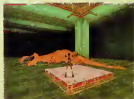
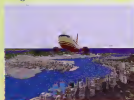
Composez **3617 GRATCD** sur votre minitel, indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*

PC
 Blade Runner
 Dark Earth
 HellFire
 Gettysburg
 Wing Commander prophecy
 Shadow Warrior
 Imperialisme
 Close Combat 2
 OddWorld
 Fifa 98
 Age of Empires
 Sega Rally Championship
 Molière
 Cosmos
 etc...

Playstation
 Versailles
 Discworld 2
 Adidas Power Soccer 2
 Shadow Master
 Final Fantasy 7
 Tomb Raider 2
 Q Police
 Battle Arena Toshiden 3
 etc...

+++ Rubrique hardware
 +++ Mac +++ Nintendo 64

Flight Simulator 98



Tomb Raider 2



L'Enigme de la Tombe Royale

Longbow 2



Prelude to Waterloo

Quake 2



Cheat codes... t'en veux ?

Like no Primus

Maintenez Shift et appuyez sur «+» (Alt 42) pour faire apparaître un menu où vous pourrez rentrer les codes suivants :

BIGCHEQTER ou JUGGERNQUT pour passer en mode invincible

Buarement, ces deux codes fonctionnent de façon aléatoire donc, essayez les deux.

NOCLIP ou ZRQTH « pour traverser les murs. Comme précédemment, soit l'un, soit l'autre FLY pour voler

En général, BIGCHEQTER, NOCLIP et FLY fonctionnent ensemble et JUGGERNQUT fonctionne avec WRCQTH

Need Arms &

Allez au menu de sauvegarde, sélectionnez le deuxième emplacement, tapez les codes et faites «Entrée». Si l'opération est réussie, vous devriez alors entendre le son d'un klaxon et le code doit disparaître. Vous pouvez taper tous les codes les uns après les autres

NOACARS : les voitures de l'ordinateur disparaissent en mode réseau.

BRDVIEW : vue du dessus

AARDVARK : plus de collisions

STICKER : les collisions n'envoient plus la voiture faire des sauts.

SRACLLA : vous obtenez toutes les voitures

CIEDITZ : générique et images rigolotes

ITSLATE : plus d'effets spéciaux (en 3D seulement).

LEVELLA : déverrouille tous les circuits

SPAZZY : gréivori sac en papier

MIKTRUDT : pour obtenir des grosses voitures.

MPALMER : pour obtenir des petites voitures.

IMAWD : l'écran devient noir et blanc

GONZON : turbo

GONZOFF : turbo désactivé



sera représenté sur la mise en volume au-dessus du cadran. Notez ses coordonnées. Recommencez l'opération pour chaque des îles. Quand vous avez terminé, sortez du bâtiment et partez sur la gauche. Vous allez trouver un système d'arrêt pour le dôme de liaison, se trouvant de l'autre côté du lac. Regardez dedans et vous constaterez que sa position bancale ne vous permet pas de visualiser l'animation, servant à déclencher le dispositif de freinage. Pour cette fois, vous devrez le faire au hasard.

Écran couleur

Redescendez avec l'ascenseur et retournez au niveau du train qui vous a amené sur cette île. Montez dedans et mettez-vous aux commandes, mais contentez-vous de le retourner. Ne le mettez pas en route. Redescendez et ouvrez la porte dans la paroi. Au bout de ce couloir aux tons orangés, sur la gauche, se trouve un levier. Actionnez-le pour appeler l'ascenseur. Quand vous êtes installé dedans, faisant face au couloir que vous venez d'emprunter, le bouton de commande se trouve sur votre droite. Bon..., appuyez dessus. Une fois arrivé, sortez de l'ascenseur et filez tout droit. Au bout d'un moment, vous allez voir une silhouette encapsulée s'enfuir à votre approche. C'est Ghén. Laissez-le se carapater, ou bien suivez-le si vous voulez le voir vous échapper dans un train suspendu. En d'autr, c'est inutile. Donc, revenez sur vos pas si nécessaire et, au fond du couloir, montez les escaliers pour vous installer dans une chaise. Appuyez sur le bouton rouge à votre droite et elle se mettra en place, face à une baie vitrée donnant sur des fonds marins. Le levier de gauche fait descendre un écran dans le bas de l'image. Penchez-vous (cliquez au bas de l'image) et appuyez sur le bouton de gauche. Vous allez voir apparaître la chambre dans laquelle est retenue Catherine. Le bouton droit vous propose une vue aquatique et vous pouvez changer de caméra, en faisant tourner les anneaux qui entourent

la sphère devant vous. Le quatrième angle de caméra vous présentera la forme animale qui manquait à votre suite : une sorte de poisson peint dans une falaise. Remontez la sphère en relevant le levier de commande. Tirez maintenant sur celui de droite. Cette sphère-ci comporte six boutons gravés chacun d'un signe particulier. Appuyez dessus et vous pourrez constater qu'un signe correspond à une couleur matérialisée par une lampe s'allumant sur l'écran. À noter, une lampe est grillée. Autre chose, en allumant le phare qui surmonte la baie vitrée, vous allez attirer une sorte de mammifère marin. Il est plutôt du genre «souple-au-lait», alors je vous déconseille de le déranger plus d'une fois. Appuyez sur le bouton rouge pour pouvoir redescendre de la chaise. Au bas des escaliers, retournez à l'endroit où vous avez vu Ghén prendre le train et appuyez sur le bouton bleu. Montez dans le véhicule et partez pour l'île de la Forêt. Changement de disque

Et une énigme, une !

Sortez du train et allez jusqu'à l'ascenseur. Montez jusqu'au niveau de la bouche du poisson-totem et, en poussant le levier sur le mur de gauche, ouvrez-la et descendez les escaliers. Retournez au rebord du ponton de bois qui fait le tour du lac aux abords du village. Remontez l'échelle métallique donnant accès aux escaliers qui vous amèneront jusqu'à la cellule. Face à la porte ronde, tournez à droite et appuyez sur le bouton pour ouvrir. Entrez. De toute évidence, le prisonnier a disparu. Sur le sol, se trouve une petite grille d'évacuation. Soulevez-la et cliquez à nouveau dans l'eau pour tirer une manette. Une entrée secrète va s'ouvrir dans le mur. Pénétrez dans ce passage et continuez tout droit jusqu'à une caverne qui plonge dans la mer. Cliquez sur le levier dans la paroi gauche, afin de faire un peu de lumière. Faites demi-tour et retournez sur vos pas, en cliquant en alternance de chaque côté du passage pour allumer des lampes. Une fois revenu à votre point de départ (le mur de la cellule qui est maintenant refermé), repartez à nouveau dans l'autre sens jusqu'à croiser une porte. Tirez-la et elle vous dévoilera le passage qu'elle cachait. Entrez dans une grande salle ronde. L'énigme qui se pose à vous est la suivante : pousser les pierres dans l'ordre, en associant l'animal avec le chiffre qui détermine sa place dans la combi-

Tux Trivia

À l'écran qui vous demande de définir votre style de course (un seul joueur ou deux, options, tout ça...) tapez

SVINPOLE : vue arrière (excellent !)

SKUNK : rend votre voiture invisible, sauf ses pneus (primordial !)

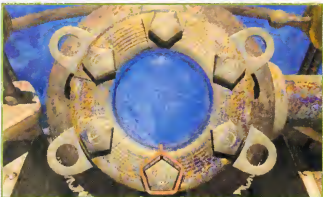
SLQSKTRQTT : permet d'accéder à tous les véhicules du jeu

SUR, ULE : permet d'accéder à toutes les pistes

BQNRNE : les voitures deviennent plus hautes.

RL, JOLK : fait tourner l'écran sur lui-même.

Si l'opération est réussie, vous devriez entendre un petit signal sonore. Ces codes peuvent être cumulés et on les mets hors service en les inscrivant une deuxième fois.

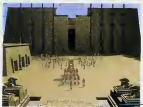




SANS CB

Plus de 350 titres disponibles

NI CHÈQUE



Dispo

3 6 1 7

** la durée de la communication dépend de l'article

* 72 h pour le hardware

Cheat codes... l'en veux ?

Mais en which

Pendant le jeu, appuyez sur Échap pour retrouver le menu principal. Tapez ensuite DOUGMA, TIC plusieurs fois jusqu'à ce que le menu disparaissent et que vous retourniez dans le jeu. Maintenant que les codes sont activés, appuyez à nouveau sur Échap pour retrouver le menu et taper :

- AGENTJ : pour devenir l'agent J
- AGENTK : pour devenir l'agent K
- AGENTL : pour devenir l'agent L
- AGENTX : pour devenir l'agent X
- ARCTIC : vous donne au niveau polaire
- GIVEME : vous donne toutes les armes (mais ne recharge pas celles que vous avez déjà)
- HEALME : vous soigne
- HQ : vous envoie au QG
- KILLEM : tue les ennemis
- LOADME : pour obtenir des munitions
- MOVME : vous envoie dans tous les niveaux que vous avez navigués
- PROTECTME : vous rend invincible

Hypermarché

- Pendant le jeu, maintenez la touche Shift et tapez KARQLY (en chavier QWERTY). À partir de là, essayez les codes suivants :
- C : vous donne toutes les colonies et inventions.
 - CJ : une deuxième fois, pour appliquer les codes suivants à une planète sélectionnée.
 - V : vous offre 100 000 crédits supplémentaires
 - 5 : grade 1
 - 6 : grade 2
 - 7 : grade 3
 - 8 : grade 4
 - 9 : grade 5

Ramacho 2

- En vol, tapez « R » et entrez les codes suivants :
- BATZ : invincible
 - COWZ : bloque vos adversaires pendant 30 secondes
 - IPIG : des munitions comme s'il en pleuvait
 - CAT9 : double les dégâts que vous occasionnez
 - DOG9 : donne toutes les armes
 - BAT9 : donne des Hélicoptères auto guidés

Berserk

- Pendant le jeu, appuyez sur « M » pour activer la boîte de dialogues et tapez, mais pas trop fort, les codes suivants :
- DANGEROUS : obtenir toutes les armes
 - CHUMP : obtenir des munitions
 - TUFF : invincible



fig. 2

naison. Il n'y a que cinq animaux, et l'on ignore la place que d'un seul d'entre eux. Si vous schiez, reportez-vous à la figure 2. Quand elle est résolue, cette énigme vous donne accès à un livre de liaison, se trouvant sur une étagère au fond de la salle devant vous. Utilisez-le en cliquant sur la jolie image.

Prisonnier... encore

Arrivé à destination, retournez-vous et entrez dans une grotte. Alors que vous approchez de l'idole, des rebelles vont vous tomber dessus et vous jeter dans un cachot. C'est là que vous vous réveillerez. Allez à la porte, puis à la fenêtre, et revenez enfin au milieu de la pièce. Une des servantes de Catherine entre en cahmini, pour vous remettre son journal et vous rendre le livre-prison, avec lequel vous êtes censé arrêter Ghen. Plongez-vous dans la lecture du journal de Catherine, il y a des choses à y apprendre, mais attendez qu'on vous le dise pour vous en servir. Quand vous avez terminé, la servante revient avec un livre de liaison. Utilisez-le pour retourner dans la grande salle où se trouvent les pierres à l'effigie des animaux. Sortez de la pièce, tirez la porte et retournez vers le passage secret dans le mur. Pour l'actionner de ce côté, tirez sur la manette rouillée qui se trouve au sol. Sortez au grand air et allez redescendre l'échelle qui vous mène au ponton de bois. Ensuite, retournez sur le chemin, bordant la souche à la hache, afin de reprendre la wagonnet qui vous emmènera à côté de la Cocotte-Minute géante.

Jouons aux billes

En utilisant la longue échelle, plantée dans la falaise au bout de la plage, remontez sur le balcon. Entrez et refermez les portes. Prenez le chemin de droite et filez jusqu'au pont très long qui relie cette île à celle du Générateur. Une fois dedans, prenez la première à gauche, ressortez et allez jusqu'à la salle qui tourne sur elle-même. Vérifiez bien que la passerelle entre cette pièce et le générateur est relevée vers le toit de ce dernier. Si c'est le cas, appuyez à deux reprises sur le bouton, pour obtenir l'accès à la salle tournante, tra-



fig. 3



verrez la et accédez au toit du générateur. Continuez tout droit et vous allez avoir devant vous une grille divisée en carrés de cinq points de côté. Cela vous rappelle quelque chose ? Sur le côté droit, il y a six billes de couleur. Une chose est déjà claire : la dernière bille est violette, et on n'a pas encore vu cette couleur ! Il s'agit donc de la teinte de la lampe qui ne s'allume pas précédemment, et elle correspond à l'île de la Cocotte-Minute géante. Pour résoudre cette énigme, il faut placer les billes de couleur sur la grille, à la position exacte occupée par le dôme tournant sur chacune des îles. On connaît les cinq positions avec certitude, et on a pu leur associer trois couleurs grâce aux signes que portaient les dômes. À partir de là, il convient de faire quelques essais et de les noter, afin d'éviter d'être tourné en rond. Au cas où vous perdriez patience, voyez la solution sur la figure 3. Une fois que tout est en place, retournez-vous et faites un pas en avant. Retournez-vous à nouveau. Poussez le levier sur le mur de droite, puis appuyez sur le bouton blanc qu'il dévoile. Si un grondement sourd se fait entendre, c'est que c'est gagné. En fait, vous êtes en train de charger en énergie les livres-liaison que vous apercevez dans les différents dômes.

Direction : l'âge 233

Redescendez et, via les passerelles à l'intérieur du générateur, ainsi que par l'ascenseur à l'entrée de la caverne, retournez auprès du dôme de liaison de cette île pour l'ouvrir. Petite astuce, la règlette de 25 graduations est à prendre dans son ensemble. On ne compte pas à partir de la position initiale des différentes barrettes. Par exemple, si vous avez trouvé le chiffre 24 dans le journal de Ghen, apportez la barrette à un cran du bord droit de la règlette. Quand toutes les barrettes sont en place, cliquez simplement le bouton en dessous de la règlette. Entrez dans le dôme et cliquez sur le livre-liaison qui s'y trouve. Touchez l'image et c'est parti.

Ghen en personne

Vous voilà à nouveau en cage. Inutile de chercher à vous servir des livres-liaison que vous entourent, ils sont désactivés. Pressez le bouton sur un des montants de votre prison pour appeler Ghen. Quand il arrivera, vous aurez à subir son speech interminable. Le syndrome des méchants à vouloir dévoiler leurs plans... Quand à vous proposera de vous servir du livre prison, faites-le. Arrêt, vous intervertirez vos places, ce qui aura comme effet de vous libérer. Bien joué ! Le plan de Atrius a fonctionné et Ghen est maintenant hors d'état de nuire. Tournez sur votre droite et vous verrez un trou dans le sol. Il mène à la chambre de Ghen. Allez-y. Sur sa table de chevet, il y a un petit globe en métal argenté. C'est une montre et en cliquant dessus, vous allez l'ouvrir en déclenchant une série de sons musicaux. Attention,



cette suite est changée à chaque nouvelle partie, alors sauvegardez et mémorisez-la. Si nécessaire, ouvrez la montre plusieurs fois de suite afin d'être sûr. Ressortez de la pièce. La machine, dont la partie supérieure est une grosse sphère en cuivre, a un levier en son milieu. Actionnez-le pour allumer un feu qui va créer de la vapeur pour activer les livres-folios. Sous une des boîtes vitrées, vous trouverez une manette. Tirez dessus pour faire descendre les barreaux de la cage au centre de la pièce. Maintenant que vous le pouvez, retournez à l'endroit où se trouvait la prison. Cliquez sur la livreliaison dont la couverture est ornée d'un carré. Il s'agit donc d'un zéro dans le système des chiffres de Rivin. Utilisez-le.

La prison de Catherine

Sortez du dôme tournant en pressant le bouton au sol. Filez au bout de la passerelle et entrez dans le bâtiment. Devant vous se trouvent trois leviers, cliquez dessus. Ils font chacun un bruit différent, et il va vous falloir reproduire la petite chanson de la montre trouvée chez Ghén. En réussissant, vous déclenchez l'accès à la chambre de Catherine et vous la libérez. Un vrai héros ! Elle vous dit de retourner à la machine de forme conique que vous avez vue, dès votre arrivée à Rivin, pour appeler Atrus. Elle n'oublie pas de préciser que la combinaison d'accès à cette machine se trouve dans son propre journal. Catherine part devant et vous devez la suivre des que le jeu vous aura rendu la main. Retournez au dôme tournant et arrivez-le. En utilisant le livre-liaison qu'il contient, retrouvez-vous dans le dôme tournant situé sur l'île du Générateur. Pour sortir, utilisez le bouton fixé au sol. Prenez la passerelle et suivez-la jusqu'à l'ascenseur, qu'il vous faudra appeler pour monter.

Cataclysme

Retournez à votre point de départ et approchez de la machine en forme de cône. Sur son pied gauche, se trouve une petite entresoie de blocage. Mettez-la en position haute. Cliquez sur la petite trappe ronde, qui se trouve juste en dessous du dispositif. Sortez le journal de Catherine et consultez-la. Normalement, vous devriez en savoir suffisamment sur les nombres de

Rivin pour lire ceux-ci sans problème. Les chiffres que représentent les signes du journal de Catherine correspondent en fait à la position du bouton, sur lequel vous devez appuyer. Par exemple, un trois désigne le troisième bouton en partant de la gauche. Quand la combinaison est entrée, tirez sur la trappe pour l'ouvrir. Vous verrez en dessous, une petite plaque en verre. Reculez. Abaissez maintenant le levier qui se trouve au bout de la rambarde, sur la droite de la machine. Quand c'est fait, appuyez sur le bouton qui sert de point central à cette manette. Appuyez encore sur ce bouton, jusqu'à ce que la machine, en descendant, brise la petite vitre. À partir de là, laissez vous porter par la dernière séquence cinématique, qui vous emmène vers une fin mitigée, mais... ■

Xavier Hanart



Récap' des Cheats

Age of Empires	N°107/p. 179
Hexen 2	N°106/p. 208
L&A 2	N°106/p. 208
Jedi Knight	N°105/p. 209
Shadow Warrior	N°105/p. 209
Pod	N°106/p. 210
Postal	N°105/p. 210
Blood	N°107/p. 161
Carnageddon	N°107/p. 161
Erstliga 2	N°107/p. 162
Extreme Assault	N°107/p. 162
G-Nome	N°107/p. 162
Imperialisme	N°107/p. 162
Interstate '76	N°107/p. 162
M.A.X.	N°107/p. 164
M.D.K.	N°107/p. 164
Meat Puppet	N°107/p. 164
Moto Racer	N°107/p. 164
Myth: The Fallen Lords	N°107/p. 164
NBA Live 96	N°107/p. 164
Need for Speed 2	N°107/p. 166
NHL 98	N°107/p. 166
Outlaws	N°107/p. 166
Pandemonium	N°107/p. 167
Perfect Weapon	N°107/p. 167
Quake 2	N°107/p. 167
Thème Hospital	N°107/p. 168
Tomb Raider 2	N°107/p. 168
Total Annihilation	N°106/p. 203
Wipe Out 2097	N°107/p. 168



Cheat codes... l'en veux ?

U.S. Navy Fighters

Maintenez appuyée la touche ALT et ouvrez l'onglet Référence. Maintenez toujours et cliquez à la place où devrait se trouver le bouton Vol. Vous pouvez maintenant vous servir de l'avion de votre choix.

Où alors, maintenez enfoncés ensemble les boutons ALT, CTRL et SHIFT de droite et allez sous Référence. Descendez la liste des avions jusqu'à attendre la Mite Atomique. Bon vol.

Netrayal et Antars

Enfoncée SHIFT + CTRL + W et tapez (en clavier QWERTY).

SOME CALL ME TIM : pour vaincre tous vos ennemis en jeu.

SUPERMARKET FOR THE RICH : pour obtenir plein d'articles et de l'espace de rangement en plus.

ASK A GLASS OF WATER : pour revenir au début du chapitre en cours.

GOITTA HAVE MAGIC : pour obtenir la magie.

MAN DOES MY LEG HURT : pour soigner tous les joueurs.

WHY AM I SO DULL : pour augmenter votre savoir.

Starfleet Academy

Tous les Klingons vous le diront, le problème avec les vaisseaux qui se camouflent, c'est qu'on ne peut pas tirer tout en restant invisible. Cela peut être résolu mais uniquement en partie. Multi-joueur, dans un vaisseau capable de disparaître. Visible, passez en alerte jaune puis passez rapidement en invisible et déclenchez une alerte rouge en tapant très vite C-Q-R. Maintenant, vous pouvez pouvoir tirer en restant invisible. Toutefois, il faudra faire passer le tir automatique en manuel en tapant Z122. Si tout va bien, vous pouvez battre vos adversaires sans vous faire repérer mais n'oubliez pas de bouger afin que votre position ne soit pas trahie par le point de départ de vos tirs.

Need for Speed II Special Edition

Dans le menu principal, tapez les codes suivants : CHASE : les voitures qui vous suivent..., vous suivent. Elles répètent tous vos mouvements, dérèglent, tonneaux, etc. RUSH HOUR : le trafic devient plutôt encombré. Tapez de G018 à G051 pour obtenir un véhicule différent pour chaque code. Attention, tous les codes ne sont pas distribués alors incrémente d'un chiffre au deux s'il ne se passe rien. On préfère vous laisser la surprise. ROADRAGE : klaxonnez un bon coup et tous les véhicules devant vous partiront dans le décor.

MONKEY ISLAND 2

La revanche de LeChuck

Pour ceux qui achèteraient Génération 4 sporadiquement (oh, les vilains !), sachez que cette solution fait suite au numéro de février (n°107) qui contenait le jeu complet de Monkey Island 2 sur son CD-ROM. Alors, si vous calez sur une énigme de ce classique de LucasArts, le père Seb vous a trousseé un petit pas à pas de derrière les fagots.



L'ÎLE DE SCARB

Adieu Largo, adieu l'embarco

Ramassez la pelle accrochée au panneau et avancez sur le pont de bois. Après que Largo se soit défoulé (et rempli les poches), rendez-vous chez Wally, le cartographe. Volez-lui son monodole, lorsqu'il le dépose sur la table et ramassez une feuille de papier (derrière vous). Allez ensuite au bateau-taverne et parlez avec le barman. Utilisez la feuille de papier pour récupérer le crachot qui dégouline sur le mur (quel savoir-vivre ce Largo !). Sortez du bar et passez par la petite fenêtre (juste à côté) qui mène aux cuisines. Prenez le couteau qui se trouve sur la table et allez à l'hôtel. Coupez la corde de l'alligator, regardez dans son bol et ramassez-y les copeaux de fromage. Rendez-vous ensuite à la blanchisserie et ramassez le seau sous les trois pirates. Ressortez maintenant de la ville et dirigez-vous vers la plage pour y trouver un bâton. Une fois celui-ci ramassé, rendez-vous au cimetière. Montez sur la petite colline et déterrez



grand-père Largo à l'aide de votre pelle : vous récupérez un de ses os. Allez maintenant au marais et remplissez votre seau avec de la boue. Utilisez le cercueil pour naviguer jusqu'à la tête de mort (entrée du repère de la prêtresse vaudou). Dans la première pièce, prenez la ficelle. Dans la deuxième, parlez à Mojo, afin qu'elle vous donne la liste des ingrédients dont elle a besoin pour confectionner une poupée vaudou de Largo. Retournez ensuite à Wood-





stick et allez à l'hôtel, dans la chambre de Largo. Une fois à l'intérieur, refermez la porte et ramassez le postiche. Rapidement, placez le seau plein de boue sur la porte. Après la scène animée, passez à la blanchisserie (avouez que vous êtes inquiet pour les vêtements de Largo). Revendez ensuite dans sa chambre, fermez la porte de nouveau et ramassez le ticket qui se trouve derrière. Allez donner ce ticket à Marthy (le blanchisseur) afin de récupérer le soutien-gorge de Largo (sic !). Retournez voir Mojo (au marais) et donnez-lui tous les ingrédients : le crachot, l'os, le postiche et le soutien-gorge. Elle vous donne une poupée, des aiguilles et un livre en échange. Retournez dans la chambre de Largo et utilisez la poupée avec les aiguilles. Vous pouvez être fier d'avoir sauvé la ville de l'embargo..., un peu moins d'avoir donné à Largo de quoi ressusciter LeChuck !

En route pour l'aventure

Allez à la blanchisserie, ouvrez la boîte (en dessous des pirates), et mettez-y les copeaux de fromage. Bloquez l'ouverture de celle-ci avec le bâton trouvé sur la plage et attachez-y la ficelle. Lorsque le rat s'avance pour grignoter les copeaux, tirez sur la ficelle. Récupérez le rat et rendez-vous dans les cuisines du bateau-taverne (par la

fenêtre). Utilisez le rongeur dans la Vichysoise (la soupe), allez voir le barmen et commandez-lui à manger. Une fois le cuisinier renvoyé (vous n'avez pas honte ?), acceptez l'offre d'emploi : vous gagnerez 450 pièces de huit. Ressortez par la fenêtre de la cuisine et allez à la péninsule (en dehors de la ville). Donnez le monnaie de Wally ainsi que l'argent au capitaine Dread.

LES QUATRE MORCEAUX DE LA CARTE

Sacré morceau de carte

Sur le bateau, ramassez les graines de perroquet et demandez au capitaine de vous conduire sur l'île de Phatt. Après votre arrestation, tirez les matelas afin de récupérer un bâton. Utilisez-le avec l'os du squelette et donnez celui-ci au chien : vous récupérez la clef de votre cellule. Libérez-vous et ramassez les deux enveloppes sur l'armoire (pensez à les ouvrir !). Allez à la bibliothèque (devant les quais) et ouvrez la maquette du phare afin de récupérer une petite lentille. Parlez à la « charmante » bibliothécaire et inscrivez-vous. À l'aide de la petite armoire située derrière vous, sélectionnez vos lectures : le livre des désastres à la lettre D, celui des recettes Vaudou à la lettre R et un autre au hasard. Allez demander vos livres à la bibliothécaire et ressortez. Engagez-vous dans l'allée (à gauche de la bibliothèque) pour observer une scène ani-

mée. Suivez le joueur victorieux dans la ruelle (à droite de la bibliothèque) et assistez à son petit manège. Allez frapper à votre tour à la porte et récupérez le prochain numéro gagnant (l'astuce consiste à répéter le premier chiffre donné par la main qui apparaît). Retournez dans l'allée et jouez le bon numéro pour gagner une invitation au bal costumé du gouverneur Marley ! Rendez-vous sur l'île du Booty et entrez dans la première maison à gauche (le magasin). Achetez la scie, le panneau « Méfiez-vous du perroquet », la corne de brume et la plume située sous le comptoir. Utilisez le sac de graines avec le crochet qui tenait le panneau et achetez le miroir maintenant révélé. Ressortez et entrez chez le marchand de costumes. Donnez-lui l'invitation et prenez votre déguisement (tout à fait circonstance d'ailleurs !). Ressortez et parlez à la femme qui distribue des prospectus afin d'en obtenir un. Rendez-vous maintenant devant la maison du gouverneur et empruntez le passage qui mène à l'arrière. Secouez la poubelle plusieurs fois, afin d'enlever le cuisinier et semez ce dernier en courant autour de la maison. Pénétrez dans la cuisine, ramassez un poisson et ressortez. Entrez désormais dans le manoir par la porte principale et ramassez le premier morceau de carte accroché au mur.





► Lorsque vous vous enfuyez (toujours par la porte principale), le jardinier et le chien vous arrêtent. Ils vous conduisent alors dans la chambre de Elaine pour d'émouvantes retrouvailles. Parlez avec délicatesse à votre bien-aimée qui vous remerciera en lançant le morceau de carte par la fenêtre (ah, les femmes !). Ramassez maintenant la rame accrochée au mur de la chambre et descendez kidnapper le chien. Retournez sur l'île de Phatt et agacez le pêcheur afin qu'il vous lance un défi. Donnez-lui ensuite le poisson et récupérez sa canne à pêche. Revenez maintenant sur l'île de Booty et rendez-vous au bord de la falaise. Utilisez la canne à pêche pour attraper le morceau de carte. Comme vous n'avez pas de fusil pour abattre l'oiseau de malheur qui vient de vous la dérober, rendez-vous à l'arbre géant. Insérez la rame dans le deuxième trou et montez dessus. La rame se casse et vous assistez à une étrange scène animée. Après avoir fait réparer la rame chez le charpentier de l'île de Scabb, revenez devant cet arbre géant sur l'île de Booty. Utilisez de nouveau la rame sur le deuxième trou et montez dessus. Ramassez la planche (dans le premier trou) et insérez-la dans le troisième. Continuez ainsi jusqu'à arriver au sommet de l'arbre. Ramassez le télescope (situé dans la plus haute cabane) et entrez dans la hutte principale. Lâchez le chien sur le tas de papier afin qu'il retrouve le premier morceau de carte.

Quel au Grog

Retournez sur l'île de Scabb et entrez dans le bateau-taverne. À l'aide de votre carte provisoire de bibliothèque, commandez une boisson jaune et une boisson bleue que vous allez vous empresser de mélanger (oh, la belle mixture verte !). Utilisez la banane sur le métrologue (à gauche sur le piano) et capturez le singe. Rendez-vous maintenant sur l'île de Phatt et utilisez le prospectus (avec la tête de Kate) sur votre avis de recherche. Remontez dans le bateau du capitaine Dread et admirez l'arrestation de Kate (je rélèrte ma question : vous n'avez pas honte ?). Pénétrez dans la prison et ramassez l'enveloppe qui se trouve sur l'armoire. Ouvrez-la afin de récupérer une

bouteille et délivrez Kate. Allez à la cascade et passez par derrière (le chemin qui monte). Utilisez le singe sur la pompe, revenez sur vos pas et empruntez le trou au milieu de la cascade. Une fois au cottage, entrez dans la maison et parlez au vieil homme. Menacez-le et acceptez le défi qu'il vous lance : il vous ramène un verre d'alcool. Pendant qu'il va en chercher un deuxième, videz celui-ci dans l'arbre et remplissez-le avec la bouteille de Kate. Après la défaite du vieil homme (tricheur !), utilisez le miroir dans le cadre, ouvrez le volet et sortez. Utilisez le télescope avec la statue, entrez dans la maison et appuyez sur la brique que le rayon de lumière a éclairée. Ramassez le deuxième morceau de carte et ressortez par le trou.

Le concours de crachats

Allez sur l'île de Booty et essayez-vous au concours de crachats... pas fameux, n'est-ce pas ? Utilisez maintenant la corne de brume et déplacez les drapeaux pendant que l'arbitre n'est pas là. À l'aide de la paille, buvez une gorgée de votre mixture verte et préparez-vous à cracher (en sélectionnant les phrases dans l'ordre). Lorsque le foudard de la dame du fond s'envole, crachez : vous gagnez une plaque de bronze que vous

allez immédiatement vendre au magasin (il faut insister un peu). Lisez ensuite le livre des désastres et reprenez les coordonnées du Singe Fou. Parlez à Kate et louez son bateau afin qu'elle vous conduise à ces coordonnées. Une fois là-bas, plongez et décrochez la tête du singe. Remontez grâce à l'ancre et retournez au magasin pour échanger votre tête de singe contre le troisième morceau de carte.

L'esprit tourmenté

Sur l'île de Scabb, retournez à la blanchisserie et coupez la jambe de bois du pirate avec la scie. Allez ensuite chez le menuisier et volez-lui son marteau et ses clous. Rendez-vous maintenant sur l'île de Booty et entrez dans la boutique de Stan (le vendeur de cerceaux). Demandez-lui de voir une bonne occasion et, lorsqu'il vous fait une démonstration, enfermez-le à l'aide du marteau et des clous. Prenez la clé de la crypte au-dessus du comptoir. Allez sur l'île de Phatt et entrez dans le manoir du gouverneur. Dites au garde qu'il y a le feu dans la cuisine et montez à l'étage. Remplacez le livre posé sur le ventre du gouverneur par celui que vous avez pris au hasard dans la bibliothèque. Allez au cimetière de l'île de Scabb et ouvrez la crypte à l'aide de la clé.





Entrez et lisez le livre que vous venez de récupérer. Ouvrez la tombe qui correspond à la citation de Rapp Scallion et prenez ses cendres. Allez chez Mojo et ramassez le pot « Cendres de vies » dans la première pièce. Donnez à Mojo les cendres du mort, afin qu'elle vous prépare une potion. Retournez dans la crypte et utilisez la potion sur les cendres de Rapp Scallion. Acceptez le marché qu'il vous propose, prenez la clé et rendez-vous sur la plage de Scabb à l'Auberge des Côtelettes. Utilisez la clé pour entrer et poussez le bouton afin de couper le gaz. Retournez au cimetière et utilisez à nouveau la potion afin de parler à Rapp Scallion : il vous donnera le dernier morceau de carte en remerciement. Allez voir Wally, donnez-lui la lentille de la maquette du phare et cédez-lui un morceau de carte. Après lui avoir donné les autres morceaux, allez chez Mojo et récupérez le sac qui lui est destiné. Ouvrez-le, ramassez la bombe d'amour et les allumettes. Lorsque vous retournez chez Wally, vous découvrez qu'il a été capturé (horreur !). Allez aux marais et entrez dans la grosse caisse qui est apparu sur la berge.

LA FORTERESSE

Après quelques écrans sur la droite, vous rencontrez Wally (derrière des barreaux). Parlez-lui puis rebroussez chemin jusqu'au panneau rempli de signes. Entrez à l'arrière-plan et lisez le papier sur lequel vous avez récupéré le crachat de Largo. Le poème, composé de quatre strophes, vous indique les statues que vous devez pousser. Remarquez que ces quatre strophes se suivent : la quatrième partie du corps de chaque strophe correspond à la première de la strophe suivante. Il est donc normal que les statues n'aient que trois parties du corps en effigie. Poussez les statues dans l'ordre et empruntez, à chaque fois, le passage qui s'ouvre. Si vous vous trompez, vous revenez au point de départ. Sinon, vous trouverez une immense porte. Ouvrez-la et

prenez la clé de la prison dans la salle du trône. Une fois pris au piège, buvez votre mixture verte et crachez deux fois sur le bouchier de droite. Lorsque la bougie s'éteint, allumez une allumette : joli feu d'artifice en perspective !

L'ÎLE AU TRÉSOR

Parlez à l'ermite et ramassez les objets suivants sur la plage : le verre de Martini, le levier et la bouteille. Cassez la bouteille sur le rocher et remplissez le verre d'eau de mer. Utilisez-le avec l'alambic pour dessaler l'eau. Ouvrez le tonneau à l'aide du levier, prenez le gâteau et donnez-le au perroquet. N'oubliez pas la direction que celui-ci vous donne et enfoncez-vous dans la jungle. Allez à gauche jusqu'à arriver devant un gros arbre. Utilisez la bouteille (cassée) avec le sac suspendu et récupérez la boîte de gâteaux. Utilisez la boîte avec l'eau distillée : vous obtenez deux nouveaux biscuits. Allez maintenant vers la droite jusqu'à découvrir une étendue d'eau. Ramassez la corde et utilisez le levier pour ouvrir la caisse. Prenez la dynamite et suivez la direction que le perroquet vous a donnée. Lorsque vous arrivez à destination, donnez un autre gâteau au perroquet. Suivez la direction qu'il vous indique et lorsque le mainate vous rejoint de nouveau, cédez-lui un dernier gâteau pour connaître la dernière direction à prendre. Après la découverte du raccourci (merci, l'ermite !), utilisez la pelle sur le X. Lorsque vous touchez le béton, allumez la dynamite avec les allumettes et jetez-la dans le trou. Une fois

dans le fossé, combinez votre barre avec la corde et utilisez le nouvel objet ainsi créé sur les tiges du plafond. Dès que la scène animée est terminée, cherchez l'interrupteur vers la droite de l'écran (légèrement en hauteur). Le Chuck, qui vient d'apparaître, va maintenant s'amuser avec vous en vous envoyant aléatoirement dans des salles. Dès que vous le croisez de nouveau, offrez-lui le mouchoir de Stan afin qu'il vous le rende rempli (charmant, non ?). Dans la salle avec les caisses, ouvrez toutes celles que vous pouvez : vous récupérez une poupée, un ballon et une bouteille de bière. Dans l'infirmerie, ramassez les gants dans la poubelle (celle de droite), la seringue dans le tiroir et le crâne d'un des deux squelettes. Dans la pièce avec le distributeur de Grog, gonflez les deux gants et le ballon à l'hélium. Poussez maintenant la fente de monnaie, afin de faire tomber une pièce. Quand LeChuck se baisse pour la ramasser, volez-lui son sous-vêtement (et on continue dans la finesse...). Revenez maintenant dans la première pièce (celle où vous avez cherché l'interrupteur) et ramassez le ticket. Appelez ensuite l'ascenseur et montez dedans. Lorsque LeChuck passe sa tête, utilisez le levier. Ramassez sa barbe et redescendez. Vous avez désormais tous les ingrédients pour fabriquer une poupée vaudou : mettez la poupée, la barbe, le slip, le mouchoir usé et le crâne dans le sac à gri-gri. Dès que vous retrouvez LeChuck, utilisez la seringue sur la poupée. Poursuivez-le et continuez de le harceler jusqu'à découvrir la fin de ce fabuleux jeu d'aventure ! ■

Sébastien Tesserier



DECOUVREZ LE NOUVEAU **3617 DISKREADY** **Votre CD en 3 minutes !**



VIENS ME PRENDRE TOUT DE SUITE
AU 00 509 90 68 78



DIALOGUES HOT
AU 00 56 90 32 30



10 000 PHOTOS X
Volume 1
MAC PC 199F



10 000 PHOTOS X
Volume 2
MAC & PC 199F



PLANETE X
Les plus belles femmes
de la planète
PROMO : 149F



STARS et PINUP
Que des photos
d'exception !
PROMO : 149 F

HACKERS

HACKING - PHREAKING - SECURITY -
GADES - GAMES - TIPS - INTERVIEWS
HACKERS
HACKING, PHREAK,
TRUCS & ASTUCES,
199 F PC

Créez vous-même vos futurs Dance !
DANCE eJay

DANCE eJAY
FAITES VOS DANCES
20 DANCE CLUBS
199F

LES NICKNAMES
SIM CITY 2000 49F
SCREAMER 2 49 F
MECH WARRIOR 2 49 F
JACK NICKLAUS 49 F
ECSTATICA 49 F
JAGGED ALLIANCE 49F
M1A2 ABRAMS 49 F
ATARI ACTION PACK 49 F
RETURN TO ZORK 49F
BROKEN SWORD 49 F
MASTER OF ORION 2 49F
CDROM PC Versions OEM

Pouées Mangas

+ de 5 000
IMAGES !
POUPEES MANGAS
& 500 IMAGES
MAC et PC 156 F

35 F LE CDROM X



HARD



AMATEURS



BLACKS



LADIES



ASIA

**SPECIAL SM**

TOYS-JOUETS



MANGAS



STARS

EN CADEAU !

COMEDIA 4 BIS, ALLÉE CHARLES V 94300 VINCENN

TÉL 01 43 28 48 48 FAX 01 43 28 93 80

ATOMIC CD VOL 1

BON DE COMMANDE

NOM _____

PRENOM _____**ADRESSE**

CP _____ VILLE _____

EMAIL : _____

O.C.B. _____ EXP _____

☐ MANDAT POSTAL ☐ CHEQUE**O CONTRE REMBOURSEMENT + 45 F**

CDROM	Prix	DROM	Pri
-------	------	------	-----

[illegible][illegible]

--	--	--	--

--	--	--	--

		Part :	
--	--	--------	--

Port : France 20 F CEE & SUISSE 39 F

Autre Pays 59 F Recommandé : + 15 F

Contre Remboursement +45 F

500 Mangas X
+ Héraic Fantasy
+ 250 "Add an"
SPECIAL QUAKE
+ 100 Sharewares
indispensables
+ 100 palices
True Type PC ...





Sexe	Ultra So
Modèle	Odyssée
Années	Vol.10 Bl



CD OF SEKS:
6 photos et 25
n sur 2 CD
la suite de
taylor,
vers plehard.



**LE JEU
IMAGE
SYNTH**



Book Allowed 2.00:



MEGAPACK 180
PHOTO

Le super pack de 5 DVD ROM : Sexy SM, Les Amateurs, Sexy Celebrities, Total Fantasy 3 et 4. Un imbattable pour heures de visionnage.

90



un plus discr

	PRIN
--	------

	GRATUIT
--	---------

	30 Fps
	60 Fps

10/10

LOGUE JEUX

LE N°1 A PAS QUE LA
MICRO DANS LA VIE !

CD X MANGAS INTERNET VIDEO

CD CHARME

Nouvelle Formule
39 francs seulement !

Un best of très chaud sur CD-Rom

Le nouveau CD de John B. Root est arrivé !

Le dernier épisode de la série des Rocky JB

SE

TOUS NE REGARDERZ PLUS JAMAIS VOTRE VOISIN DE PALIER COMME AVANT...

CD X Mac et PC testés

Les Vegas

1 magazine
+
1 CD-Rom
650Mo de lave en fusion

MADEAU ! CD HOT 13, le magazine du X sur CD.
Des centaines d'images PC & Mac, des demos de
D-Rum, des extraits de video (en plein écran sans carte
sur PC !), des sites internet et plein de surprises...

chez votre marchand de jouaux ou par correspondance à :
Midiimage, CD Charme, 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cédex
joignant 39 francs par exemplaire + 15 francs de frais de port

NOM :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :

Quantité : ☐ x 39FF
Certifiée sur l'honneur être majeur :
Signature

Après Rolling Thunder de VIV
Domination Nation en kiosque !

En Kiosque

Egalement disponibles

Rolling thunder de Vivid

Nouveau PC Charme n°5 : l'érotisme des années 30 à 60

BOMB'X DAL'X CAST'X ARCAD'X Internet Filles du Héros JB. ROOT de télé

versions disquettes uniquement

versions CD-Rom

Bomb'X : 50 tableaux jouables à 4 en simultané.
Dal'X : un labyrinthe en 3D et 15 niveaux.
Cast'X : un grand jeu d'aventure et d'enquête policière avec Moïse
Arcad'X : un jeu de plateforme avec 35 séq. vidéo illustrant le Kamazouta
Internet Rose : une visite guidée des sites les plus chauds sur le Web.
Filles de JB Root : toutes les stars filmées par le maître du CyberSex.
Histoires du Héros : saurez-vous les convaincre de s'exhiber ?
Balloon'X : un jeu d'action en temps limité avec des filles aux gros pousins...
Rolling thunder : une super-production Vivid: demos, jeux, vidéos et les Vivid Girls
Charme d'Antan : l'érotisme des années 20 jusqu'aux sixties.

BON DE COMMANDE à remplir en capitales et à retourner à
MEDIAGOGO - 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

CD d'images	TITRES	PRIX
<input type="checkbox"/> PC/Mac	<input type="checkbox"/> Internet Rose	<input type="checkbox"/> 49 F
Jeux et CD-Roms interactifs disponibles:		
<input type="checkbox"/> PC Pour les jeux	<input type="checkbox"/> Bomb'X	<input type="checkbox"/> 1 titre = 69 F
<input type="checkbox"/> MAC précisez votre configuration	<input type="checkbox"/> Dal'X	<input type="checkbox"/> 2 titres = 125 F
	<input type="checkbox"/> Cast'X	<input type="checkbox"/> 3 titres = 175 F
	<input type="checkbox"/> ARCAD'X	<input type="checkbox"/> 4 titres = 220 F
<input type="checkbox"/> CHARME d'ANTAN	<input type="checkbox"/> BALLOON'X	<input type="checkbox"/> 5 titres = 260 F
<input type="checkbox"/> Filles de JB Root	<input type="checkbox"/> Histoires du Héros	<input type="checkbox"/> 6 titres = 300 F
<input type="checkbox"/> Rolling Thunder	<input type="checkbox"/> Domination Nation	<input type="checkbox"/> 7 titres = 335 F
A partir de 8 titres et plus, 30 F par logiciel		<input type="checkbox"/> 8 titres = F
Montant : _____ F + 20 F de Port = Montant total _____ F		
NOM : _____		
PRENOM : _____		
ADRESSE : _____		
Code postal : _____ Ville : _____		
Lettre : _____ Signature : _____		
accompagné de votre règlement par chèque (Eurochèque exclus) ou mandat exclusivement		

PROCHAIN NUMÉRO...

Et voilà, déjà avril et mère Nature s'éveille ! Par contre, certains développeurs maintiennent un état d'hibernation profond qui fait l'admiration de tous les experts en cryogénie. On est médisant, car c'est sûr qu'ils vont le sortir un jour, leur...

...STARCRAFT !



En lecteur avide de la page Next que vous êtes, vous savez sans doute déjà tout du prochain jeu Blizzard, qui va, une fois de plus, être en test le mois prochain. Bref, comme on veut pas se répéter et aller toujours plus loin dans l'info, on va vous parler du nid d'hirondelles que l'on peut voir sous notre toit. C'est mignon les hirondelles, et puis on attend avec impatience de voir les œufs éclore ! Tiens, ben Starcraft, c'est pareil, on attend.

SIN

La relève arrive ! Développé à partir du moteur de Quake, ce jeu Ritual Entertainment compte sortir du peloton de quake-like en proposant des décors réellement interactifs (à la Duke) et de véritables missions (à la différence de Quake II). Le genre arrivant à maturité technique, les développeurs doivent désormais faire la différence sur un plan purement ludique. Jouabilité et scénario ont donc été les principales préoccupations de l'équipe responsable de Sin. Du moins on l'espère (pour eux).



Après les succès phénoménaux de Warcraft II[®] et Diablo[™]
Entrez dans l'univers de Starcraft[™]

JOYSTICK
"Plus de doute, Starcraft maîtrise le concept de stratégie temps réel encore plus loin"

GEN 4 spécial Blizzard
"Starcraft réinvente le jeu de stratégie temps réel sur PC"

UJM
"Starcraft relegue les autres jeux de stratégie au rang de 'pré-vendons'"

IL ARRIVE!

STAR CRAFT[™]

Soul Blizzard pouvait réinventer le jeu de stratégie

Bientôt disponible sur CD-Rom PC



<http://www.blizzard.com>

<http://www.ubi.com>



Ubi Soft

BLIZZARD
ENTERTAINMENT